

HARDWARE: ADEVĂRUL DESPRE 3DFX - NEWS - AERGISTAL - CAD>

GAME OVER

Poster

CONCURS

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR?

*Și asta **NU** e tot:*

Blade Runner

Total Annihilation

Incubation

Galapagos

Quake II

Versiunea finală
văzută, revăzută,
adăugită, criticată,
terminată și notată

În direct de la Londra, pe 233Mhz!

WACOM

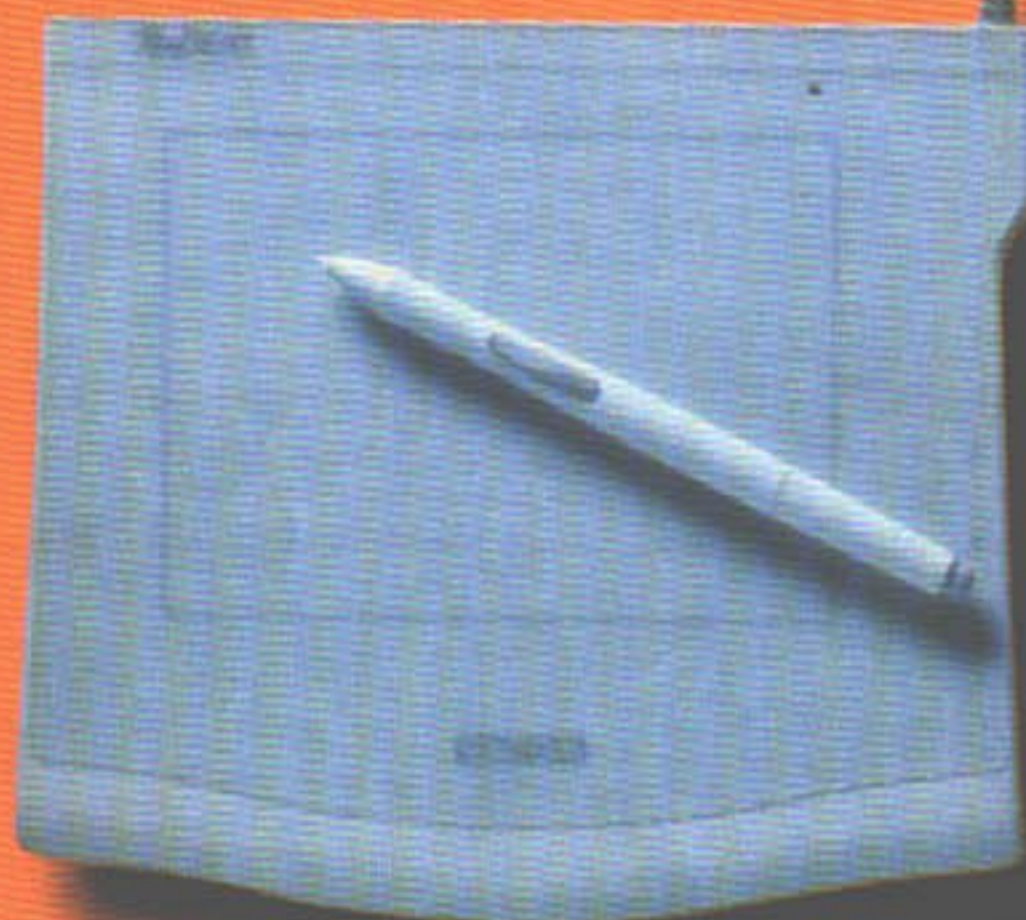
Pen Partner™

Full Graphics Power at your fingertips.



<http://www.wacom.de>

- Retouch
- Edit
- Illustrate
- Paint
- Write and draw
- Erase
- Use as mouse

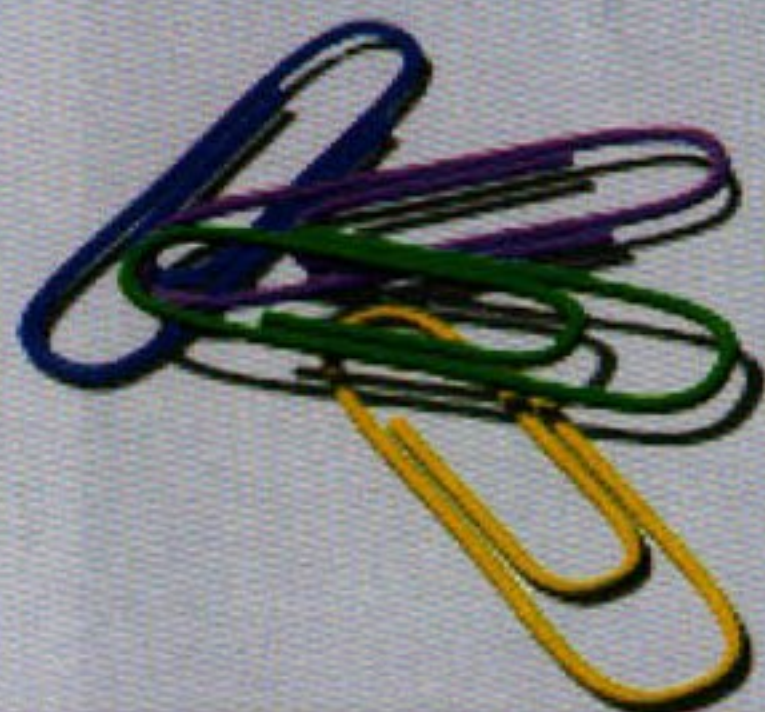


DATA STORAGE
MONITORS
MULTIMEDIA
PRESENTATION EQUIPMENT

MGT
TRADE

Str. Pictor Luchian 3
Sector 2 Bucuresti
ROMANIA
Tel: 401-312.03.11
Fax: 401-615.07.01

De la



până la



și alte 4000 de articole pentru birou

există



Echipament complet de birou

tel: 01/222.97.99

Fax: 01/222.51.55

hot chieciap EDITORIAL

*A-ho, A-ho și Bu-hu-hu, Vaca-i verde, broasca... NU.
Ăsta-i un editorial, de din vale, după deal.*

Dragii mei,

Încap aici câteva idei mai linistite decât credeți. Nu se încearcă adormirea zbiețelor publice de altădată. Vrem pământ, poster, sidi și altele. După multe dezbateri, văzând noi că nu-i chip să iesim în octombrie, noiembrie... cât pe ce în decembrie, după ceafă - ioc, ne-am hotărât să ne facem de apariții lunare. Am aruncat mare parte din articole, am mai păstrat câteva, de care nu ne înduram și am schimbat politica. După acest număr care nu are nici o pretenție de politică, va urma noul Game Over. Deocamdată spre a ne încerca muschii creației și spre a nu arunca toată munca noastră de câteva luni am scos acest număr, promoțional dar nereprezentativ. Ideea este ca luna viitoare, în jurul a aceeași dată, să fim gata pe piață cu un nou GameOver, cu un poster în dânsul, cu tot. Noua politică face însă din publicația noastră o revistă de alt gen.

Deoarece încă nu se putea pune problema unei reviste care să acopere totul, ne-am gândit să oferim altceva. Asadar noua apariție va trata lucrurile cu un ochi critic de libelulă, ca să zic așa, cu zoom-ul la maxim, încercând a se defini o revistă pentru marii maeștri ai jocului, un fel de revistă de colecție. Nu vom mai explica astfel ce-i aia AI, engine sau mai știu io ce. Ne vom ocupa în sfârșit de critică și prezentare. Surpriza însă abia acum vine. Pentru că din februarie vom suplina și restul informației. Cum? Păi eu zic să vă uitați în jur și unde vedeți scris *Abort, Retry, Fail?*, acolo să vă înfigeți ca să că lămuriti. Si ia mai scutiți-mă cu întrebările. Nădăjduiesc că toți cei care sperau de la noi să ne ocupăm în sfârșit profesional de treaba noastră, vor vedea într-adevăr cu ce se mănâncă joacele în rețetă autohtonă și sper că vom dovedi că ne pricepem bine la ceea ce facem, așa cum am... de atâtea ori. Nu degeaba avem părul mai alb și ne cheamă... știți voi cum. *GO.*

Andrei din Fântână

04	ECTS
04	Ubik
07	Myth
08	I-War
10	Fighting Force
11	WC Prophecy
12	Mech Commander
13	Blade Runner
15	Behind Enemy Lines
18	Cover Story: Dark Reign
22	Quake 2
24	Incubation
28	Total Annihilation
31	Panzer General II
32	7th Legion
33	Galapagos
34	War Gods
35	Perfect Assassin
36	Hexen II
38	Garmagedon
39	Daggerfall
40	Atlantis
42	3DFX
45	Aergistal
46	CAD >
47	Concurs

GAME OVER

Dan Rădulescu

director de redacție (gex)

Daniel Buhăniță

director tehnic (nexus)

Andrei Fantana

șef de director

Paul Friciu

director de fisier (bugs)

Razvan Jianu

criticul (roger)

Stefan Zamfir

complicele (cz)

George Ionescu

șef strategii neeconomice (mazer)

Iulian Toma

director de sine statator (johnny)

Au colaborat:

**Bogdan și nu mai stim cum
Radu Privantu**

Editat de EXIM TURIN srl
ISSN 1224-2403

Adresa redacției:

Str. Agricultori 119-121,

bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti

E-mail: nume@gameover.kappa.ro

WWW: http://gameover.kappa.ro

Tel: 320.3560 Tel Fax: 322.6165

Magazin Tel Fax: 613.9669

Pentru e-mail folosiți numele din paranteze

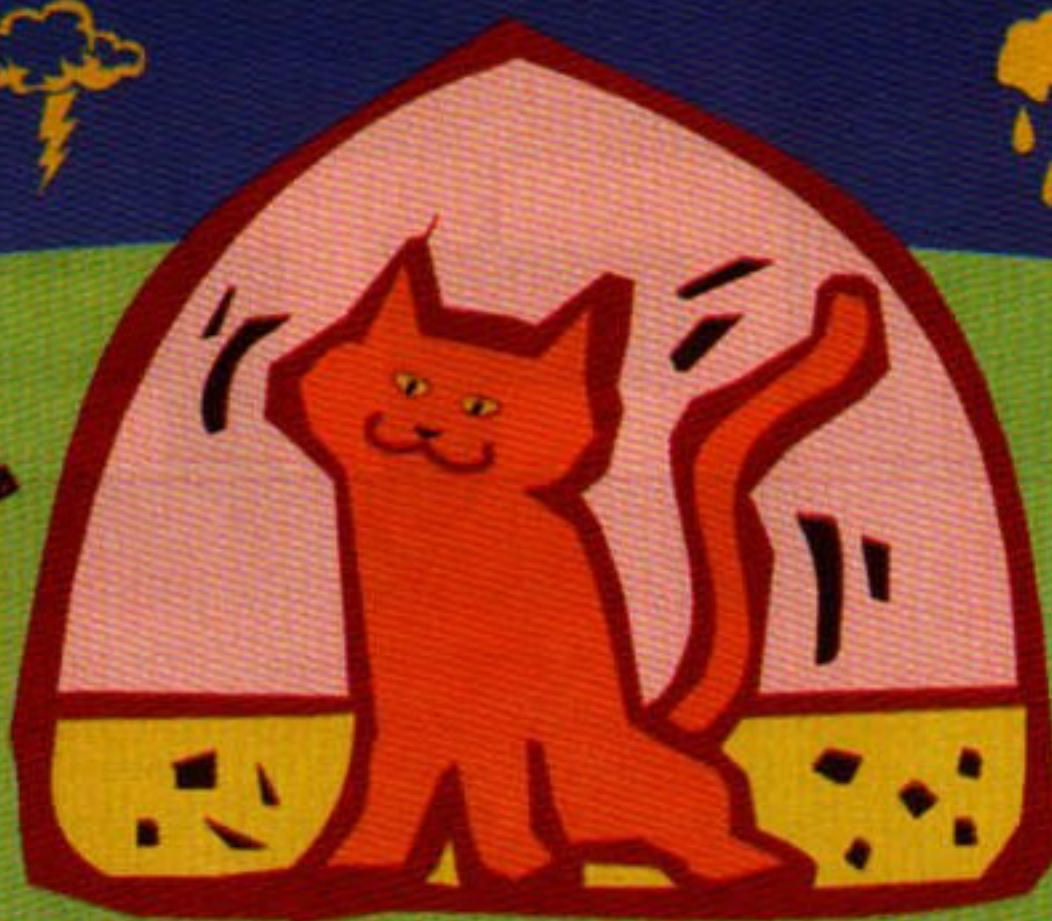
AVETI NEVOIE DE O CASA?

PE DUMNEAVOASTRA NU VA PUTEM AJUTA, DAR PE PISICA DVS. DA !

PISICASA Wind

SINGURA PIRAMIDA DE INTERIOR

STARNITI INVIDIA
PISICILOR VECINE



EPATATI-VA
PRIETENII

USOARA, LAVABILA, SUPER-PUFOASA, CU O EXTRA-PERNA IN PLUS
ISI GASESTE LOCUL ORIUNDE IN CASA TA
CUMPARATI-I DE CRACIUN O CASA
INAITE DE A VA CERE EA O BICICLETA !



CONCEPUTA, PROIECTATA, CONSTRUITA SPECIAL
PENTRU CA PISICA DVS. SA SE SIMTA BINE IN EA !

OFERITI-I PISICII DVS. O CASA DE VIS !

(SI RECUPERATI-VA FOTOLIUL FAVORIT)

PENTRU COMENZI SUNATI LA 322 61 65

h, frați români, plesni-v-ar norocul, bogăția și feri-v-ar miopia, parchinsonul și restul boalelor de munte, șes, uscat, apă, spațiu mioritic și cosmos, trăi-v-ar procesorul și părinții. Și că vorbii de procesor, să-ți crescă mare, române. La fel și RAM-ul, că romi avem destui, și unde mai pui că numai RAMu-i frate cu românul (răul l-am împărțit cu bulgarii de la Apolodor încoace) iar RĂMa... Eh, și pân' să obosesc, înainte de a mă relaxa cu o porție de Petrică sau de Năstăsescu-Niță imi limpezesc sabia de ninja, mă apropiu de tastatură, imi trosnesc degetele la ascuțitoare și mai las o porție din jurnalul de călătorie, ce oricum se mutanțizează cu o porție de gem de gutui cu aditivi de ceașcă de cafea, să ia calea publicului nevinovat de altfel. Punct.



ECTS'97

Quake 2



Pregătiri

Ia și după multe efortări, unde nu ne opintim noi în Ambasadă și p'ormă în Otopeni, înarmați cu reportofoane, aparate, zoom-uri, camere, reviste, câte două perechi de dinți strânși de căciulă, hârtie igienică și purcedem spre detectoarele de vânzători de țară, rulmenți, mercur, etc. Și nu i-a trebuit mult cucuoanei-bărbat ce păzea instalația, că, văzându-ne așa cubici, cu toate atârănând, să lebehorjeze ochii la noi și să ne-ntrebie cuviincios de unde și încotro:

- Sunteți de la...
- Da, zic, venim din satul Flămânzi, trimiși de bunelu' să împlinim răscoala de la 1907. Da' să vezi a dracu'

femeie că s-a prins că noi de fapt veneam din Indii și că suntem cu misiunea „Iubirea Eternă - Dragoste și Speranță”. Apoi ne-am deploy-at pe masa cu infra-verzi, nerăbdători să vedem ce efect urma să aibă legătura de ciorapi „GAMEOVER DEFINITIVE- Top 10- August'97” asupra razelor delta. Și nu mare ne-a fost plăcerea când am văzut că în loc de Boeing 7 sute și ceva, cum era prevăzut, rămăsesem corigenți la Airbus 310, singura în viață. Ce viață... Mi-a adus subit aminte de zborul meu în compania suratei sale A310 - Muntenia, zbor efectuat cu vro' două luni înainte de escala Balotești.

Eh, și amuzându-mă copios pe seama lui Paul, ce se lipise de scaun ca pruna pe etichetă, odată mă trezesc cu ochii muiați la stewardesa ce se așezase frumos lângă noi. Și tot studiind așa, mai mult cu gândul la

domeniile regale și fosta familie boierească Matei-Boiu-Dorcani, ne trezim deasupra Angliei. Tot încerca Paulone să-mi spuie că parcă i se învârte pământul sub giroscop, da' eu, pierdut nene, de prin aer, m-am realizat tocmai când țineam un moment de reculegere, la sol, pentru Diana.

Acolo

Eh, d-apăi dacă acu' eram o țară mai deștept ca data trecută i-am zis Paulului să ne dăm și noi de-a dura prin Londra cât mai aveam vreme, că p'ormă, numai gura de metrou și expoziția o să le vedem. Ne-am luat ceva de îmbucac, vezi tu, potol nu luarăm că și

ne juca, mai întâi așa, timid, iar apoi... ca apucații, pe cinci etaje și două clădiri. Construiau un munte de bagaje, ne jucam un pic. Unde stăteau ei mai slab, era la joacele de PC. Acolo, nici nu ne-am sinchisit să ne odihnim. Urma să vedem trei zile numai... tavanul, vorba ciobanului. Dar, în rest, măi dragă, ne-am jucat cu toate maimuțele și măgarii, cu toate mașinuțele, de-a indienii, puzzle-uri 3D, de-a mama și fiica blondă, ori de-a cursa de gândaci, terminând în zona Cartoon Network, printre prietenii noștri mai vechi (Dexter, Cow&Chicken, Jonny Bravo, 2StupidDogz sau MASK). Paul chiar și-a cumpărat un dop de cadă prevăzut cu crab de plutit pe apă și o cană în formă de cap de Bugs Bunny. A zis că așa ceva nu poate lăsa acolo, nu poate trăi fără, nu... și-a dat-o-n plâns.

Expostura

Eu am suportat șocul mai bine. De unde mă așteptam să văz fiecare stand diferit față de anul trecut, numai pentru faptul că unele firme erau în altele, iar altele nu mai existau, etc. schimbări majore n-au fost decât la Virgin. Asta neânsemnând că...hm, ceilalți au venit degeaba. Și cum agenda gемеа de întâlniri iar timpul era deja să ne facă de rușine, am zbugit-o care-ncotro, ba singuri, ba-mpreună, ba aici, ba acolo, ba luba, rămânând eu cu discuțiile și cocktail-ul, Paulone cu jucat-ul. Păi la Microprose viermii erau în toi. Se dădeau râme de mestecat și cât a stat să se uite la Worms2&stuff, parcă și uitasem gustul de Jelibon. Ba, mai apoi, la Kalisto, dau revista, vede gagiul



Eu așa m-am uitat da'...



Activision avea standul ca un castel. În „dunjon” erau numai cei cu treburi și bîznisuri și beau tot felul de încori și poțiuni.



Fifth Element. Heh, heh!

coperta cu DarkEarth, îmi mai arată vreo 5 reviste cu aceeași imagine să mă mai liniștească, mă pupă de fericire și întrucât, întârziat fiind, am ieșit din timpul de emisie, îl las la o vorbă cu un alt nene. Io mă iau la întrecere cu Paul în UltimateRace a lui Kalisto, pe un monitor de 40 de inch. Strâng bine de volan, apăs accelerația și dă-i. M-a bătut, fir-ar... dar el a avut și avantaj, că între timp cineva i-a furat GameOver-ul lui James și a trebuit să-i mai proveadă unul. Da' treacă de la mine. Ahh, și vă ziceam de Virgin. Nu știu dacă vă mai amintiți, parcă am zis eu anu' trecut, că Virgin-ul avea un castel mare păzit de un mare negru. Unu așa, cât Cotabiță de mare.

Acu', am trecut de două ori pe lângă stand și n-am știut ce e. E avion? E pasăre? O fi Gică de la Bărbulești! Nu stimaților, era un fel de n-ar mai fi, așa... o monstră, căci nu cred să fi fost un el (monstru) ca un fel de alian, în care urcai și te topeai. Cald de-ți incolțeau urechile, ca la serele de mase plastice Codlea 2. Paul sărmanul, tâmpit de tropice, căuta o explicație, un substrat. L-am aflat odată ce-am dat de Dough: picase aerul condiționat. Și se făcuse și coadă afară că nu dădeau voie la toată lumea odată. Aglomerație ca la urs. Noi... cu legitimația de presă-nainte.

Și lui Dough, cum aer scandinav n-aveam, i-am dat o sticlă de palincă, să mai curețe bacteriile. Și numi ce-a gustat și-am obținut acreditare la BladeRunner, care nu era pe gratis, da' tuica l-a convins:



Din Blade Runner și de la Virgin

- "Dă-mi și mie telefonul firmei!"

- „La GameOver, my friend.” Și uite așa, la care ne era mai drag mai scăpam o tuică. Virgin-ul, avea anul acesta un bar, așa, un ou mare și verde, în care băgai mâna și ziceai: "O bere!" Și cu bere o scoteai. Paul a ncerat și cu „O bicicletă!", da' n-a mers.

Și că vorbirăm de acreditare... he, he, să vezi minune. Întrăm, ca musca-n lapte, pe o ușă, care așa, în mare, făcea parte din standul Eidos, dar pe care n-am mai citit ce scrie și cu un zâmbet tâmp, pornim reportofonul, zicem cine suntem și cerem și noi, să ni se arate

ce fac ei acolo. De ce se ascund.

Zâmbet protocolar

...pauză. Știi, așa, câteva secunde de pauză, toată lumea se uită la noi ca la marțieni, după care unul dintre ei, un tip mai grasuț exclamă: - "Bună dimineatza-

aaaa!"

...pauză. Divertis Horror Show, sau ce? Nu vă explic prin ce fenomene am trecut. Murisem și înviasem la loc de trei ori, numai să ma conving... și până să mai mor odată tipul continuă.

- "Romania, hotel Lido, Păunescu brothers!"

- „Gogălt!?!”, înghițim noi în secul.

- "Ciorbea is prime-minister, and...ăăă... and...ăăă," zise el pocnind din degete, „ăăă..."

- "Constantinescu"

- "Yes, is president!"

Am îmbuliNATO, mi-am zis. Dar tipul băiet de treabă, unde nu-și dă drumul într-o englezo-spaniolă de mi-a ras juma de casetă. Căutați-o că-i pe-aici prin zonă, dincolo de linia inaMică.

Tot prin zonă, am aflat noi așa, mai pe șest, că unii, mai jmecheri de neam, s-au ascuns la Hilton Hotel, undeva prin preajmă. Odată ne-am ienier-vat, am luat tălpășița la spinare și hop, direct peste Peter Molineaux, ce era sărmanul într-o mică reuniune speriat ca de bombe, crezând c-a venit MOSAD-ul peste el. Dar ne-am lămurit pașnic, amiabil, am admirat schimbarea de frezură a lui Cathy și pe plecare, după un rămas bun, ne-am văzut închiși, împiedicați mai bine zis de un imens Sonic, ce urma să se lanseze pe străzi în numele lui Sega.

Dar asta n-a fost nimic. Cu mare pompă ajungem la BlueByte. Acolo, ca'n-tre prieteni, atmosferă familială, fac din ochi la o bomboană de fată ce păzea standul și odată cu el niște globuri pline cu acadele și la plecare, așa flegmatic, înșfac un baton negru inscripționat ExtremeAssault, mă apuc în marea amploare a gesticii mele să desfac minunea din care sar câteva zeci de biluțe colorate și fără să mă opresc din speech, continui cu un zâmbet șmecher amenințându-i că ne vom revedea la petrecere. Mă răsucesc pe călcăie și înghit restul conținutului misterios, ce în viziunea mea trebuia să fie ceva gen bombonele Cip-Cip. Aud un pufnet și-o mirare audio în spatele meu, dar plin de fast, merg mai departe, ca un macho și după ce virez la stânga, descoperind eu că scot bulbuci pe nas și prin strungăreață conspectez eticheta, să văd ce sodă am înghițit.

„Ahhh”, zic plin de satisfacție, „concentrat de suc, plin de energizante. Ce asalt extrem, moșule, m-a luat prin surprindere”.

Și m-așteptam să-mi crească un genunchi în plus, dar... Dar ajungem și la Eidos. Toată lumea mergea cu gura căscată, de ziceai că au pielea capului prea scurtă, ca la iepuri. Eidos-ul avea o artilerie de ne-a topit juma' din film. O paradă de păpuși: I'm a Barby girl/In a Barby... a la ZZTop, așa, mânca-le-ar tata de fete frumoase. Făceai gândaci la cap, așa, ca la sudura cu electrod. Dar ne-a trecut repede.

La Acclaim, concurs în rețea. Care-i mai tare din 4 inși. Jocul: Forsaken. Măi, ce minune! Se așează Paul, dă de două trei ori din mouse, și... taaaaa, you're the winner, zice blonda.

- Da? Ne întrebăm noi uitându-ne „frumos”, CE?

- Acest tricou, zbiară ea cu zâmbet.

- Chiar că ne ajungea la toată redacția. Ba ne-am gândit să-l facem prelată, sau sac de dormit, că tricou... ne era să nu ne strângă, de gât, pe toți. Așa că l-am dat Șarpelui de acasă.

Bye

Și, fără să mai bat câmpii, ne-am dat și în petreceri, ne-am și jucat, am și lucrat, și la plecare: FAZĂ!

Nu știu cum se face, că ne trezim într-un autobuz ce trebuia să ne ducă la aeroport, pe care l-a deturnat o băbuță, l-a abătut de la drumul său, șoferul se pierduse în 7 hărți, iar noi, încetul cu încetul, pierdeam avionul. Și cum în ultima clipă ne-am imbarcat, ce să vezi. Calmul meu Paul se-ngălbenește subit.

- Ce-ai frate, că uite, avionul e colea, e al nostru!

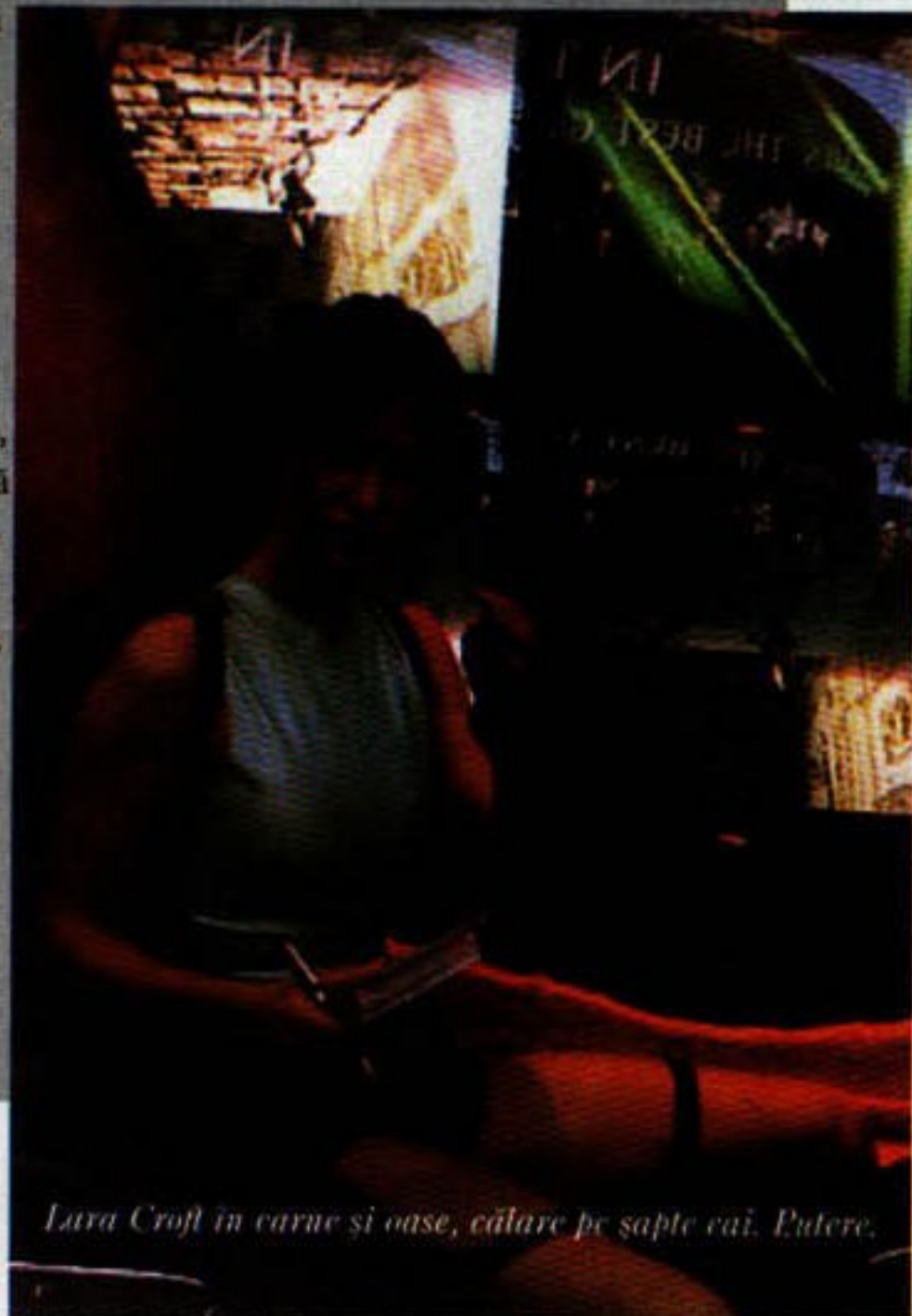
- Aeronava Moldova, locurile 13a și 13b, coane, zice el lăsând-o suspendată.

- Da, ca în redacție!

- Da, da' în redacție nu e Airbus!

Frunză verde leuștean, stewardesa era bărbat!

-Bubble



Lara Croft în carne și oase, călare pe șapte cai. Putere.

STAND PE VINE Ubik

de la Cryo



Cryo se pare nu numai că vor să traseze noi standarde cu această combinație de strategie și acțiune, dar au ales pentru scenariu și cel mai ciudat univers posibil, cel din Ubik, al lui Philip K. Dick. Philip K. a scris Blade Runner (Do androids dream of electric sheep?, tradus la noi sub titlul Vânătorul de recompense) și Total Recall, cărți după care s-au turnat niște filmulețe destul de celebre. Dar nu asta mă îngrijorează cel mai mult, ci faptul că e autorul de SF care a spus: „Realitatea voastră nu este și a mea, căci ea nu e decât o iluzie pe care percepția voastră a oprit-o în loc”. Iar Ubik mi se pare cea mai fidelă transpunere a concepției scriitorului.

Pe scurt, scenariul jocului te duce în New York-ul anului 2019, unde coloniile în spațiu, tehnicile criogenice și puterile mentale neobișnuite astăzi, sunt un lucru comun. Tot lucruri comune, la ordinea zilei, sunt războiul și spionajul industrial între megacorporații. Numai că acum războiul super-companiilor se dă mai puțin folosindu-se piețele de desfacere, preferându-se armele și puterile psihice.

Tu lucrezi pentru Runciter Associates, firmă care se ocupă cu protejarea clienților de atacurile fizice și psihice. Nume ca Joe Chip, Pat Conley (care face parte din escadronul pe care-l conduci) Ella Runciter, Jory, precum și locuri ca baza lunară, Moratoriul Preaiubitei

Frății sau Des Moines, vor face deliciul celor ce au citit cartea.

Concret, conduci un grup de agenți ai firmei, într-un gen de luptă asemănător celui din X-COM, dar în timp real și cu un sistem de selectare și comenzi apropiat de cel al C&C-ului. Spre deosebire de X-COM, personajele sunt într-adevăr tridimensionale, iar la realizarea mișcărilor lor au fost folosiți membri ai unei organizații paramilitare din zonă.

Fiecare agent pe care îl ai sub comandă are o individualitate



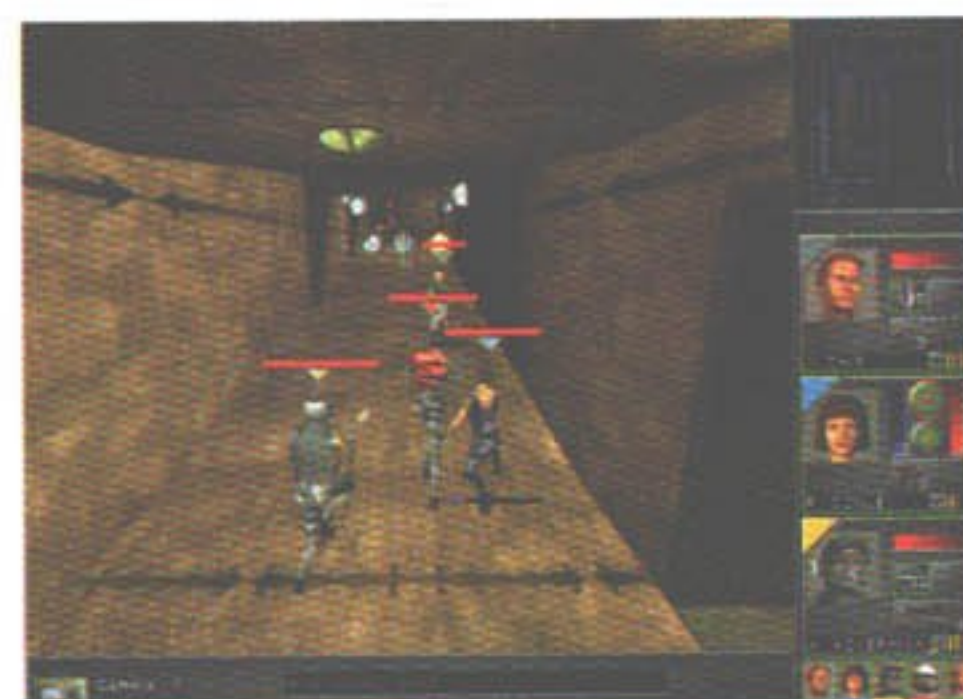
Ce putea să iasă din îmbinarea ideilor lui Philip K. Dick cu imaginația designerilor de la Cryo, la urma urmei o firmă al cărui Dune a terifiat, siderat și scos din minți pe mulți jucători în căutare de „grafică tare”.

distinctă, având propriile talente și însușiri psihice. O bună parte din strategia jocului e ocupată de alegerea și echiparea oamenilor pentru misiuni, astfel încât să alcătuiesti o echipă competitivă, să reușești să echilibrezi puterea mentală cu puterea de foc.

Atât oamenii tăi, cât și adversarii, își vor îmbunătăți performanțele în timp. Vor fi 15 misiuni, 30 de arme fizice și 60 psihice. Ceea ce va

îndepărta, se speră, jocul de un haotic „selectează-i-pe-toți-și-trage-n-tot-ce-mișcă” va fi interacțiunea cu decorul și cu celelalte personaje. Poți discuta cu o parte din cei pe care-i întâlnești și poți folosi obiectele pe care le găsești. Dacă interfața va permite un control inteligent al agenților și o folosire optimă a capacităților acestora, riscăm să ne aflăm în fața unui joc foarte deștept, care va lăsa urme adânci prin cugetele jucătorilor. Mai ales că va exista și multiplayer-ul de rigoare.

- CZ



Cryo a avut întotdeauna „viziuni” abulice. Jocul pare chiar țapăn dacă reușesc să nu-l omoare cu vreo interfață sinistă.



de la Eidos

STAND PE VINE

Myth: The Fallen Lords

După cum probabil știți toamna asta o să ni-l aducă și pe Myth, o nouă strategie în timp real. Cam multe așa spune eu. Dar dacă ne uităm mai bine, vom vedea că sunt multe și diverse motive să nu ne înspăimântăm. Fiecare aduce câte ceva nou. Tendința este desigur spre o desăvârșire rapidă iar metoda aplicată și la modă este 3D-ul. Așadar, cu un engine nou, început prin iunie-iulie 1996, apărut pentru câteva clipe în GameOver-ul trecut își va face cu siguranță un drum fumos odată cu acest articol. Pe de altă parte pot să mă înșel total, dar nu cred! Jocul se prezintă într-o formă aproape nouă, la genul că am mai întâlnit peisaje 3D văzute izometric, zoom-abile și învârtibile dar nu atât de detaliate și nu așa de mari și fără nici o construcție. Principiul jocului este un pic altul. Nu ai nimic de construit și nici o bază gata făcută, nu sapi după nimic, singura resursă fiind arma de care dispui. Este deci un joc tactic. Într-un joc normal vei fi conducătorul oamenilor, a celor buni, urmând a te delecta cu forțele

potrivnice în multiplayer. Vor fi cam 10 tipuri de soldați de fiecare parte, (cam puțini zic eu) upgradabili, fiecare având echivalent în cealaltă echipă. Așadar, tipologic forțele sunt echilibrate. Cât despre numărul lor, teoretic poți avea cam 50 de trupeți pe ecran în același timp, dar practic e o problemă de procesor.

**Floricele pe câmpii...
2000 lei/punga.**

Pe terenul plin de văi/ Printre cete de călăi,/ Dwarf-ul dă cu bombardeaua,/ Cade sângele ca neaua/ Și se așterne inteligent/ Pe un layer transparent. Ei, pot s-o țin așa o lună, dar e mult mai



important să vă spun despre (era să zic Hidrant) layer-e mai serios. Noul engine poate suprapune 16 layer-e pe teritoriu. Ceea ce înseamnă că iarna rămân urme, pete de sânge, dacă ții neapărat puteți pune 16 una peste alta. Mai greu este că la ei nu prea bălțește. Sângele din inamici o ia la vale precum Teleajănul. Vorba aia : Ce Teleajăn codrule... Mă împușcă Eminescu... dacă mă prinde! Bun, în rest să zoom-ăm până ne vom vedea fețele reflectate în scuturile băieților, ne facem freza și urmăm sfatul producătorilor: Seeking not to conquer, but to destroy. Eu mi-s învățat, c-am crescut la munte. Și ca omu' de la munte/ Vă salut prietenos/ La muți bani, femei mai multe/ Și-un GheimOvăr bucuros! Ce Teleajăn codrule...

Andrei

PS: Când l-am întrebat la ECTS pe tipul de la fața locului dacă trebuie să construiești ceva în joc s-a uitat la mine ciudat și s-a întors cu spatele. To destroy not to conquer scria pe tricoul său. Mă rog, ceva asemănător. Auzi dom'le, merevei de treabă.



Un joc de care Vlad Tepeș ar fi fost mândru. Probabil prima strategie în care evul mediu este nu numai la el acasă, ci și la noi.

Unde ajungi fiind Denis Fong aka Tresh

Denis Fong a devenit faimos la concursul Red Annihilation, un minunat concurs de Quake organizat în timpul E3-ului, anul trecut, în Atlanta. Tipul a câștigat cu un scor de 14 la 1, iar premiul a fost faimosul Ferrari 328GTS din '87, a lui John Carmack. Pentru că Tresh nu a pierdut niciodată vreun concurs de Quake, și-a câștigat simpatia, ba chiar respectul producătorilor jocului, Romero și Carmack. Cel din urmă a spus recent: „Există

„master-players”, iar apoi există Tresh”.

Începând cu data de 6 oct. 1997, Dennis a intrat în colaborare cu PC Gamer - a mai tare revistă din domeniul joacelor pe PC - urmând să scrie lunar, un articol în exclusivitate, referitor la jocurile 1st person, la tendințele din gen și la dezvoltarea comunității de jucători on-line.

„Cititorii PC-Gamer-ului așteaptă ză best”, a declarat Matt Firme, editorul revistei, „Așa

că, atunci când am hotărât să inițiem o supraveghere a jocurilor 1st person ne-am gândit la cel mai bun jucător al celui mai popular joc din domeniu. Sunt convins că articolele lui Tresh vor fi unele dintre cele mai citite”.

Ei, vedeți? Mai rămâne să jucăm la fel de bine Quake și când o să intrăm în Europa... drept în America ne oprim.

STAND PE VINE I-War

de la Particle Systems/Ocean

De la Tie Fighter încoace, cu excepția X-Wing vs Tie Fighter-ului, nu s-a mai produs nici un simulator de navă spațială care să fie cât de cât notabil. Poate Battlecruiser 3000 AD, dar ăla e un pic altceva. Și uite că la ECTS, anul acesta am văzut pe un monitor un joc care, de la prima vedere, mi s-a părut a fi „simulatorul” de navă spațială. N-a trecut mult timp și mi-am dat seama că aveam dreptate.

Poate nimic nu convinge mai mult decât o înșiruire seacă de date, în cifre, care va să zică. Așadar, ce oferă I-WAR? În joc există 4000 de stele, având între ele distanțe de până la 100 de ani lumină. Până la ora actuală, acesta este cel mai mare univers simulat în vreun joc. Sunt modelate 2500 de planete și de luni, fiecare cu orbita ei, bine stabilită. Sistemul Sol, al nostru va să zică, are toate planetele și sateliții redați conform realității, în detaliu.

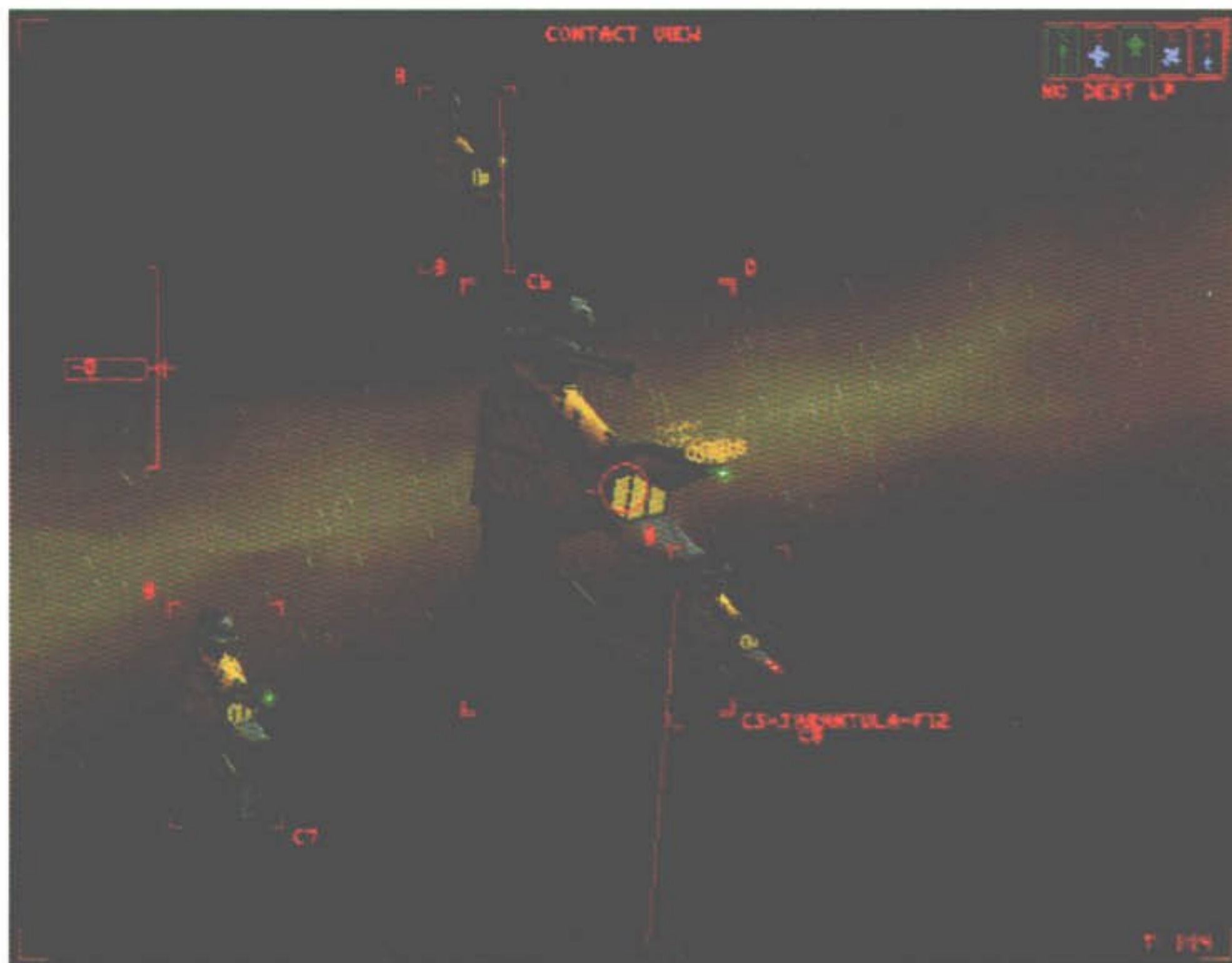
În plus, toate obiectele din joc, fie nave sau spații orbitale se mișcă respectând toate legile fizicii (măcar alea care pot fi respectate). Stațiile orbitale, de exemplu, se rotesc, ăsta fiind procedeul obișnuit pentru obținerea la interior a gravitației artificiale.

Pe lângă asta, navele din joc au un AI foarte performant, cel puțin din ce se promite. Asta înseamnă că se grupează în formație ca să acționeze cât mai bine, se retrag pentru a se repara și știu să profite de o ocazie bună pentru a obține un avantaj.

Nava ta a fost concepută conform unor studii despre o eventuală evoluție a tehnicii în viitor. Sunt simulate în timp real 34 de sisteme ale navei, care

interacționează unul cu celălalt, astfel că dacă

Simulatorul care ne (va) face să urlăm!



unul cedează, asta se va simți în funcționarea celorlalte. Bineînțeles, poți să ajustezi tot felul de parametri care influențează performanțele navei.

Asta ar fi ceea ce se cheamă realizarea „intelectuală” a jocului. Realizarea tehnică nu se lasă însă mai prejos. I-WAR are iluminare 3D dinamică, folosind surse de lumină multiple. Planetele sunt texturizate folosindu-se pentru asta fie hărțile reale astronomice, fie texture create folosind fractali. În plus, filme și animații „afară din joc”, ca într-un film SF.

Și ca să nu mă acuzați de minciuni, citiți în continuare ce a declarat echipa de băieți care îl

produc. Câteva fragmente, măcar.

Rep: Puteți să-mi spuneți, mai în detaliu, punctele tari ale jocului?

Michael Powell: Pentru mine, unul din lucrurile cele mai satisfăcătoare din joc este faptul că am reușit să îmbinăm modul de mișcare al navelor, care respectă modelul fizic real, cu o jucabilitate deosebită. Cele mai multe dintre jocurile anterioare, pierdeau fie realism în favoarea jucabilității, fie invers. Ne place să credem că noi le-am obținut pe amândouă.

Celălalt lucru grozav este că am reușit să



Deși n-am fost prin cosmoase și nici nu cred s-ajung prea devreme, tare mi-e că așa arată lucrurile pe-acolo, pe bune. În altă ordine de idei, chiar că nu știu cum reușesc unii să le reușescă așa de bine.



Mereu m-am întrebat cum o să arate luptele în spațiu peste o grămadă mare de ani? Credeți că acum știu?



Senzația de spațiu este remarcabil construită. Începând cu bordul navei și terminând cu ce se vede pe „geam” afară, totul arată foarte „spațial”.

ridicăm calitatea imaginii la un nou nivel. Când ne-am apucat să facem jocul, scopul a fost să ne apropiem de calitatea unui film SF de la Hollywood și cred că am reușit.

Glyn Williams: Sunt bucuros că misiunile sunt mai interesante decât obșnuitul „du-te undeva și împușcă ceva”. Asta era un lucru care chiar mă săcăia la celelalte jocuri.

Rep: Puteți face o scurtă descriere a engine-ului folosit?

Michael Powell: Există trei componente ale engine-ului: pentru misiune, pentru simulare și engine-ul grafic. Engine-ul misiunii are grijă de scenariul acesteia, asigurând apariția navelor la locul și timpul potrivit și determinând diferitele cursuri ale acțiunii, funcție de deciziile jucătorului. Engine-ul pentru simulare controlează AI-ul tuturor navelor neconduse de către jucător, îngrijindu-se de aterizări, luptă etc. Comenzile trec apoi către rutinele fizice care „mișcă” practic navele.

Engine-ul grafic este o combinație dintre tehnica B-render de la Argonaut și propriile noastre rutine, care se îngrijesc în special de efectele speciale, în mod particular exploziile, nebuloase, planete, efecte de iluminare etc.

Rep: Versiunea curentă a jocului nu folosește accelerare hardware, cum ar fi cea obținută cu 3Dfx și totuși arată excelent. De ce ați hotărât să nu folosiți calea hardware-ului specializat?

Richard Aidley: Când am început proiectul, Mike a comparat toate sistemele de renderizat 3D și B-renderer s-a potrivit cel mai bine cu necesitățile noastre. De atunci am adăugat multe lucruri, dar cea mai mare parte a engine-ului este scris astfel încât putem să schimbăm oricând sistemul 3D. Imediat după lansare vom scoate un patch și pentru acceleratoarele 3D. Credem că jocul arată bine și fără accelerare hardware. Are o mulțime de lucruri subtile pe care nu le-am văzut în altă parte. Am vrut să nu ne grăbim și să ne îndreptăm către hardware-ul corect, decât să facem apoi o conversie rapidă și proastă. Credem că mai există încă mult potențial în accelerarea 3D hardware pe care producătorii pur și simplu nu l-au explorat.

Rep: Ne puteți da câteva date despre performanța jocului?

MP: Jocul va rula cu aproximativ 15-20 fps pe un P100, rata crescând la 35-40 fps pe un P200. O scenă tipică din joc are cam 5000 de poligoane, o navă obișnuită având circa 250-400 de poligoane.

Rep: Când o să apară pe piață?

MP: Jocul o să fie lansat în ultima parte a anului în curs, înainte de Crăciun. Ambiția noas-

STAND PE VINE

tră este, în primul rând, să facem I-WAR cel mai bun space-sim de până acum și în viitor, am vrea să dăm tot atâta valoare fiecărui proiect de la Particle Systems.

Cam atât. Și ce, nu-i destul?

- Bugs

În ultima clipă

În ultima clipă

Și, așa cum era normal să am norocoghinionul, cu vreo câteva zile înainte să dăm revista pe mâna maiștrilor tipografi, sună nemernicul de poștaş de vreo două ori și-mi trănțește în brațe I-WAR. Cu cutie, manual să-ți rupă mâna, trei CD-uri și tot restul.

Și pune-te nene Iancule pe jucat în trei zile tot I-WAR-ul ca să poți da scor, măcar și ca să vezi de-au mințit sau nu producătorii.

Așa că... asta e:

90

Ce ne place

Complex și cu un feeling de simulator serios. Misiuni bine gândite și acțiune destulă. Într-o exprimare seacă, foarte tare.

Ce nu

Lipsa mouse-ului între opțiunile de control. Merge și cu tastele dar dacă n-ai joystick poți scădea cam 15 din scor.

NEWS

de la corespondentul nostru special, Fane

- **MICROPROSE** a făcut patru anunțuri despre următoarele lor apariții. Prima ar fi Ultimate Civilization 2, versiunea multiplayer a Civului II, anunțat de data asta oficial și cu ceva amănunte: până la 8 jucători în sistem hot-seat (adică folosind același calculator, pe rând), LAN sau internet, jucătorii putând părăsi liniștiți jocul, înlocuiți fiind de către AI.

- **X-COM 4** sau X-COM Interceptor va aduce posibilități de multiplayer și el; în plus, o parte de luptă 1st person prin spațiu (!!). Apoi Star Trek: The Next Generation - Birth Of The Federation, strategie pe ture gen Master Of Orion, în care, ocupându-te de una din cele 5 rase disponibile, explorezi, te dezvolți, îți folosești resursele cu cap, cercetezi, faci comerț etc. Klingon: Honor Guard va fi un 1st person folosind engine-ul de Unreal.

- **TREI FONDATORI** de-ai lui Bullfrog părăsesc compania pentru a fonda Lucky Foot Games. Primul joc va fi Dark City și va fi distribuit de Eidos. Succes?

- **INTERPLAY FACE PROMISIUNI** multe

pentru viitoarea lor strategie în timp real, Alien Intelligence: scenariu neliniar, 5 tipuri de planete, 6 rase de alieni, 11 tipuri de unități pentru fiecare specie, tehnologie cu grămada și așa mai departe.

- **STARCRAFT A FOST AMÂNAT** pentru februarie, chiar dacă versiunea beta este aproape gata

- **SQUARE SOFT A VÂNDUT** către Eidos Interactive drepturile de publicare pentru Final Fantasy VII. Sunt și eu curios cum arată seria binecunoscută în lumea PlayStation-urilor, care a influențat, conform propriilor declarații, filozofia de designer a lui John Romero.

- **DE LA PARALLAX SOFTWARE:** Descent Free Space: The Great War, în prima jumătate a lui 1998 și Descent III pe la sfârșitul vacanței. Să-i credem? Să nu-i credem?

- **SIERRA A OPRIT LUCRĂRILE** la Space Quest VII pentru o perioadă nedefinită de timp, motivând importanța celorlalte proiecte ale lor. Fanii furioși au început să adune semnături.

- **REDACTIA GAME OVER** și-a luat pisică.

Doi ochi, două urechi, o coadă și... tot restul de accesorii mai mult sau mai puțin obișnuite

- **AURAN A SCOS** pentru Dark Reign o nouă tabără, disponibilă pe internet la www.auran.com. O nouă tabără înseamnă tot tacâmul: clădiri, unități... De fapt chestia face parte dintr-un joc viitor al lui Auran, bazat tot pe engine-ul Tactics, ceea ce asigură compatibilitatea.

- **MANA LINK-UL** pentru Magic The Gathering, mult-așteptatul programel care va eprmite jocul multiplayer este destul de aproape de final. Puțin răbdare și după aia demență.

- **MYTHOS SCOATE UN EDITOR** pentru X-COM: Apocalypse. Un lucru cel puțin bun.

- Cave Dog a anunțat că urmează să producă un patch pentru total Annihilation, care să-l facă și mai vajnic. În rest, continuă treaba cu unitățile download-abile de pe internet.

- Cum era normal, au apărut deja primele hărți pentru Quake 2 (www.ionstorm.com ar fi de încercat, ca un exemplu).

STAND PE VINE Fighting Force

de la Eidos

• Într-o bună seară de toamnă,
• pe când timpul răcoros își
• făcuse deja tăioasa apariție,
• pașii mă îndreptau spre
• „cartierul general GO”
• constatând discret că, nemai-
• ind băiet, nu mai e cazul să
• cutreier păduri. Mă „bălăceam”
• astfel în universul meu de
• amintiri telurice, când deodată
• tâșnește pe lângă mine un
• prichindel „setat” pe „full speed
• ahead”. La nici câteva secunde
• observ și câinele, motivul pentru
• care piciul traversa cartierul în
• pas lansat de viteză. Pocitania
• (câinele adică, mână în mână cu
• Lucas-ul sunt sigur) mă vede și
• ce „procesează”: „Ce alerg eu ca
• nebunul după pipernicitul ăla? la
• mai degrabă mă leg de cetatea-
• nul ăsta care circulă regulamen-
• tar pe trotuar, că și așa la numă-
• rul trecut a făcut cu ou și cu oțet
• OUTLAWS-ul...”. „Lătrat” și făcut,
• căci câinele se interpune în
• traiectoria mea liniștită și
• începe să mă latre. Îmi „zvâcnea”
• mie piciorul să îi articulez un
• bombeu, dar nu ma lăsat inima
• pentru că era de
• rasă, iar
• stăpâna lui îl
• striga de mama
• focului de undeva de la
• marginea orizontului
• vizibil. În cele din urmă
• reușește să-și calmeze
• potaia zicând: „Nu mușcă
• domnule! Îmi pare rău...”
• la care răspund cu un
• zâmbet tâmp. „Nici o prob-
• lemă!” zic, iar în sinea mea
• „Vedea-te-aș mânuși! Game
• Over mi-a trebuit!”



De când mă știu nu am fost vreodată impresionat de jocurile gen MK, BAT, VF și mule altele, aflate într-o zonă de penumbră a preferințelor mele. Când vorbim însă de un joc de „crafting” care se poate juca cooperativ, la care două persoane obsedate joacă ore întregi încercând să nimiciască până la ultimul personajele răutăcioase conduse din umbră de diabolicul procesor, atunci ai cu cine sta de vorbă.

Dex Zeng. „Hm, nu-mi zice nimic numele ăsta...” și totuși la sfârșit de mileniu numele lui era pe buzele tuturor. „De ce?! Nu știți și voi cum vorbește lumea...”. Agent guvernamental pensionat, care lucrase mulți ani sub acoperire în cele mai dubioase cercuri interlope din lumea nevăzută a New York-ului (în care se integrase cu puțin prea mult suflet), cunoscut pentru viziunile sale științifice radicale și profesor de teologie pe deasupra. „Ce tip de treabă!” veți zice, neștiind faptul că pe parcursul tumultuasei sale vieți, profesor-doctorului Zeng îi sărise o doagă. Nici una nici două era ferm convins că ora 0 (zero) a lui 1 decembrie 2000 va aduce cu sine o apocalipsă (la televiziune în direct) și mai mult decât atât, reușise să îi convingă și pe mulți alții veridicitatea acestei teorii.

Necaz mare pe el în momentul în care ceasurile au „bătut” 12:01 al ultimului ianuarie din mileniul doi și nu sa întâmplat nimic, când a devenit brusc ținta favorită a bancurilor, râsetelor și caraghioslăcurilor oamenilor de rând. Nu a lăsat însă supărarea să îi întunece „judecata” și a hotărât brusc să pună în aplicare planul B pregătind o apocalipsă artificială, plan care ar fi reușit dacă una dintre asistentele lui nu ar fi hotărât să ceară ajutorul unui prieten (Părăcioasa!) creând astfel, inconștient, o echipă de vis.

Mace Daniels este tipul de femeie cu care doresc de ani buni să joc șah prin corespondență, sau să conversez cu orele la telefon, pe teme filozofice, după orele de „facultăți” și de „geimoveri”. Este tipul de femeie după care e periculos să întorci capul fără autorizație de la președinție...

Alana McKendrick este fida doctorului Zeng care a testat și pe ea un drog suspect. Astfel poate se explica de ce la 17 ani are un coeficient de inteligență de 240 (!) și-l bate și pe Mike Tyson. E de ocolit.

Hawk Manson este un fel de clonă între JCVD și Johnny Bravo. Mare șmecher în cartier, cu jachetă de piele sau alternativ cu tricou mulat, cu barbă de „trei zile” are impresia că toată lumea se uită la el. Vede el...

Ben Jackson (fără nici o legătură cu MJ) aka Smasher este tipul de namilă brainless (între noi fie vorba singurul dintre cei patru cu un IQ cât de cât omenesc) cu un stil de luptă bazat pe capacitatea sa de distrugere uriașă și forța necontrolată, în detrimentul vitezei sau agilității. Andrei sa convins singur la ECTS. Vedeți pozele.

Astfel începi jocul cu unul din cele



SUS: Smasher și Alana la o discuție amicală pe teme profund filozofice. Ce să faci? Când se-ntâlnesc umaniștii...

JOS: Scena romantică cu îndrăgostiți, toamnă și apus de soare ascuns de clădiri. Nu încercați chestia în fața blocului.

patru personaje și începi să împarți dreptate în dreapta și în stânga în cele șapte nivele gigant cu câte 25 de subnivele, variind de la birouri și trenuri, la aeronave sau insule secrete. Fiecare personaj dispune de aproximativ 50 de tipuri de mișcări, inclusiv cele specifice fiecăruia, plus posibilitatea de a „colecționa” arme, din cele mai diverse, pe parcurs. Universul 3D este complex iar jocul permene mai multe trasee de urmat pentru a realiza același scop. Plăcerea vine abia în momentul în care doi jucători se desfășoară simultan, stabilind o nouă ordine și disciplină. Abia aștept! Am zis.

- Johnny



Ne-am bătut noi care cu cine să se pozeze și până la urmă Andrei a fost mai curajos iar Paul... mai câștigat.

de la Origin

STAND PE VINE Wing Commander: Prophecy

- **Electronic Arts avea la ECTS un stand plin numai de bunătăți. Lucru deloc greu, vorba fiind de un conglomerat Bullfrog, Origin și alții la fel ca ei?**
- **Hotărât să văd care-i treaba cu Wing Commander: Prophecy, mă infig într-un joystick de la fața locului și cu ochii la monitor, încep o conversație cu un tip ORIGINAL, de lângă. Și-l întreb și el îmi răspunde. Și uite cam ce-am aflat și jucat:**

Și nici gând să se oprească aici!



Asta e o bucată dintr-un cut-scene dar tot se vede că Origin știe ce face. Processing power să fie că cine s-o folosească se găsește.

Engine-ul folosește, bineînțeles, părți din engine-urile anterioare, însă ORIGIN a avut grijă să aducă destul de multe îmbunătățiri ca diferența să fie semnificativă. Semnificativ ar fi și că e pentru Win 95 și că tare se bucură dacă simte-ntr-un slot PCI o placă video cu chipset 3Dfx. Mă rog...

Băieții vor să țină ceva mai mult cont de legile fizicii, alea de la Newton încoace. Asta ar fi unul din lucrurile pe care le putem observa relativ lejer. Acum tipul zicea că, vezi Doamne, codul a fost îmbunătățit și alte etc. Mijesc un ochi neîncrezător și cu teama în suflet de System Requirements-urile ORIGINale, întreb pe ce calculator o să meargă.

„As high as you can go“, mi se răspunde, după care, la vederea feței mele tipul adaugă: „Minimul ar fi un P133, iar optim un P200. Și are și suport pentru 3Dfx“.

Știm cu toți că ORIGIN au fost întotdeauna cu un pas înaintea standardului pe piață, dar ce-i al lor e al lor, jocul arată excelent. Fără nici o îndoială, Wing Commander: Prophecy este cel mai bine lucrat din serie.

Eu am jucat o singură misiune. Zburam cu o minune de navă ale cărei părți laterale se mișcau atunci când mă mișcam în sus sau în jos, asta ajutându-ma atunci când vroiam să „pull-up really fast“.

Și-apoi stați să vedeți design-ul navelor,



„Houston, we have a problem!“

care e ceva absolut de-a dreptul, stângul și strâmbul de frumos. Dintre toate jocurile, cred că Wing Commander are universul cu navele cele mai „rele“, cele mai apropiate de ce înțeleg eu prin „navă de luptă“.

Spre binele jocului, scenariul zice că luptă împotriva alienilor și nu împotriva oamenilor, ca în WC4. E mai interesant. Băieții de pe alte planete au nave diferite total ca design, concepție și mod de mișcare, de ce ai tu în dotare. În timpul misiunii, la un moment dat mă caftam cu trei nave timide, subțirele, mă rog, înțelegeți. Și cum trăgeam eu de joystick încoace și-ncolo, văd că cei trei piloți își aduc navele într-o formație triunghiulară foarte strânsă. Așa de strânsă că mi-a trebuit relativ puțin timp să sesizez că de fapt tipii se uniseră pentru a forma o navă mai mare și infinit mai puternică decât oricare din cele trei luate separat. Și asta încă nu-i nimic. Cum venea nava asta nouă drept spre mine, eu concentrat fiind să o urmăresc cu ținta, taman când să dăm „bot în bot“, se desface nesimțită în cele trei părți componente și mă ocolește la marele gran'fix, ochii mei făcând ca ai unuiameleon nehotărât în privința muștei pe care trebuie s-o urmărească. Vă dați seama cum e să joci cu o demență dintr-asta de formație aliană.

Misiunile au fost și ele modificate ca obiective. Au fost introduse în joc niște nave-mamă, extraterestre, pentru a căror distrugere trebuie să faci câteva misiuni. Faci o misiune și distrugi generatorul de energie cutare, încă o misiune și sfărâmi un motor, după aia antena de bulgari,

până când faci praf toată matahala.

Personajul principal nu mai este colonelul Blair, adică Mark Hamill, ci un sărman nefericit. La începutul jocului ești un rookie amărât și nicidecum ofițerul respectat și stimat de toată suflarea din Flotă. Blair apare în joc, dar pe post de sfătuitor. Mi se pare un lucru bun că au renunțat să-l pună tot pe Mark Hamill în prim plan, pentru că începea să fie dubios un erou dintr-asta care supraviețuiește la j'de războaie galactice și mai mai să facă praf o rasă întreagă de leuți. Va trebui, deci, să o iei de la capăt și să avansezi încet până în finalul glorios.

Final?, m-am întrebat. Și-apoi l-am întrebat și pe tip: Ce-aveți de gând în continuare? Și el îmi răspunde, nemernicul:

„Când am scris scenariul pentru WC5, l-am scris pe trei capitole. Wing Commander: Prophecy este numai primul capitol“.

„Adică...“, îngân eu.

„Adică, mi se răspunde, vor exista cu siguranță WC6 și 7. N-avem de gând să ne oprim atâta timp cât avem succes“.

„Iar în legătură cu Priva...“

„Lucrăm la Privateer 3“, mi se taie scurt macaroana.

„Aha, zic eu, mulțumesc mult“.

„Cu plăcere“

„O poză?“

„Sigur“

„Ok. Hai Andrei, fă-i o poză și să mergem, ăștia-s nebuni la cap“.

Click!

Mechcommander

de la Sierra

- Dacă aş putea avea un motiv
- pentru care să-i iert pe cei de la
- FASA că nu le-au mai permis
- Activision-urilor să scoată jocuri
- din seria MechWarrior ar fi acela
- ca ei înşişi să iasă cu ceva sem-
- nificativ. Şi iată că nu apucară
- bine (un an şi ceva, mai precis)
- răposarul general Kerenski şi
- clanurile sale să se odihnească
- de la descinderea furunoasă a
- lui MW2: Mercenaries, că un nou
- episod din istoria universului
- MechWarrior-ilor e pe cale să fie
- scrisă, spre binele nostru, al
- tuturor: MechCommander.

Să începem cu puţină istorie? Nu? Bine! Ani de zile FASA au editat paper-RPG-uri (ştiţi voi, ca „Mercenarul” de la Nemira) şi au lăsat pe alţii să se ocupe de transpunerea universului respectiv pe computer. Acum, renunţând la serviciile lui Activision au pornit propria afacere fondând FASA Interactive, cu care au câştigat deja încrederea distribuitorilor de la Microprose. Proiectul lor constă în transformarea MW-ului într-o strategie în timp real, mai altfel decât ştim noi. De data asta tu joci rolul unui tânăr MechCommander aflat în fruntea unei unităţi de roboţi, fiecare cu pilot şi echipament de luptă customizabil. Pot spune că e o strategie în timp real diferită de tot ce ai văzut, cu mâna pe inimă şi fără să am impresia că vă mint nici măcar aşa un pic. În primul rând nu îţi cere absolut deloc cât de bun eşti în strângerea mironidei, tiberiumului, aurului, copacilor sau recoltei de toamnă. În calitatea ta de conducător/comandant al unei trupe de Battelmech-i implicaţi într-o acţiune de anvergură care vizează capturarea planetei de origine (Port Artur) din mâinile murdare ale clanului Smoke Jaguar, NU construieşti nimic. Punct. Ai un număr de roboţi şi oameni pe care-i foloseşti după cum te taie capul şi muşchiul în misiunile aferente, iar ceea ce ţi-a fost distrus/stricat/homorât într-o misiune este bun pierdut şi pentru următoarele. Asta lasă loc unui management mult mai subtil. Trebuie să-ţi iei armele şi tipurile de roboţi potrivite, alegând între cunoscutele tipuri de arme cu laser, plasmă sau rachete,



Ideea unui Mech Warrior transformat într-o strategie real time mi se pare excelentă. Eu numai când văd numele armelor de pe robotul de faţă, îmi aduc amint de Mech Warrior şi chiar îmi place.



Explozia nu arată aşa de bine pe cât mi-aş dori eu, dar mai e până la apariţia jocului final. În plus, se pare că nu grafica o să fie ceea ce va defini jocul.

fiecare cu avantajele şi dezavantajele cunoscute. Trebuie să repartizezi cu atenţie piloţii în funcţie de calităţile şi experienţa pe care o au (da, câştigă experienţă şi au personalităţi distincte şi da, este prima oară într-o strategie în timp real când oamenii sunt ceva bine definit şi diferit faţă de unităţi) şi să nu uiţi să le oferi şansa de a promova şi celor noi. Să plasezi celelalte echipamente cum ar fi senzorii pentru roboţii care au nevoie, să nu strici mai mult decât poţi să repara, să faci upgrade-urile care sunt necesare şi posibile şi să ai grijă de întăririle pe care le primeşti. Şi de aceea va trebui să planuieşti cu atenţie bătăliile şi să lupţi bine. Ajunge?

Toate acestea într-un decor bogat, presărat în plus cu Elemental-i, maşini blindate, clădiri care pot sări în aer, terenuri pe care le poţi mina şi alte nebunii.

Printre roboţii pe care îi comanzi se află tot soiul de personlăitai: Raven, Atlas şi alţii, totalizând 24 de tipuri cu vreo 18 variante de bază. Poţi conduce o echipă de până la 12 roboţi de-a lungul a 30 de misiuni la care se adaugă posibilităţi de multi-player, L.A.N. şi modem.

Interfaţa poţi să o setezi tu cum vrei şi poţi da ordine separate unităţilor. Grafica şi animaţia se anunţă cutremurătoare şi ne mai văzută. Câte 100.000 de frame-uri de animaţie pentru fiecare BattleMech renderate 3D cu staţii Silicon Graphics, adunate în module care se pot combina astfel încât realismul să poată da tare cu pumnul în masă. Roboţii o să lase urme pe sol, pe măsura greutateii

fiecăruia astfel încât tu să poţi beneficia de un subiect în plus de gândire, făcând pe Winnetou, Old Shatterhand & Comp.

Pe postul de cireaşă din vârful prăjiturii se află A.B.L.-ul (Artificial Brain Language), un limbaj în care se poate programa comportamentul adversarilor şi al decorului până la un nivel de amănunt nemai atins. Duda este că respectivul va fi livrat împreună cu editorul de nivele aferent.

Ce aştept şi sper să capăt de la acest joc este libertatea extrataraplatinoasă de a-ţi customiza trupele, ceea ce duce la adoptarea unui mare număr de tactici şi strategii, la elaborarea unui propriu stil de luptă la... Bună dimineaţa, Fane! Trezeşte-te!

ATĂTA ŞTIU ATĂTA SCRUI.

-Fane

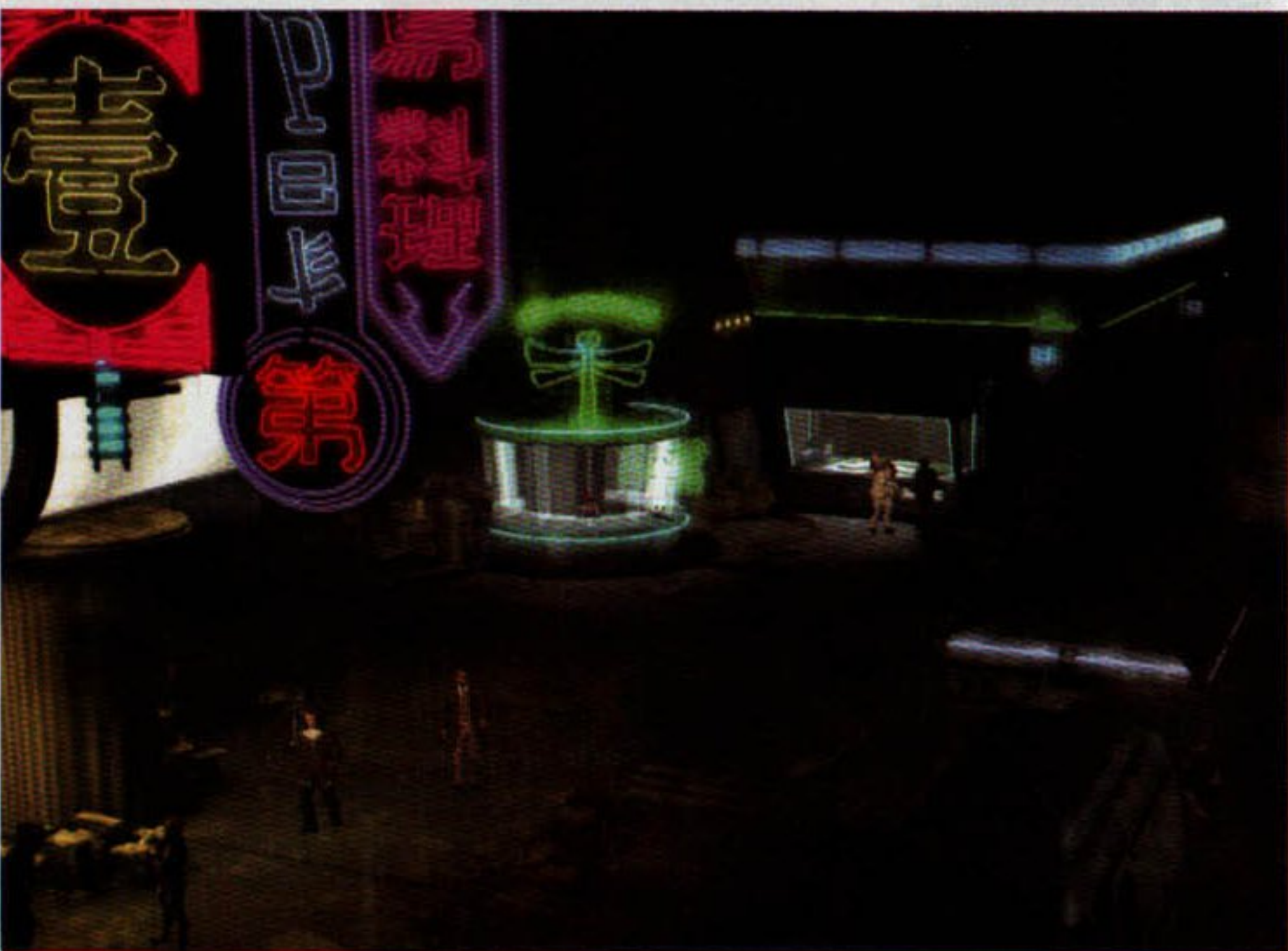
de la Westwood Studios

STAND PE VINE Blade Runner

- **Una din marile noastre reușite la ECTS a fost acreditarea primită pentru prezentarea noii producții Westwood, Blade Runner. După ce am coborât într-un fel de bunker amenajat cu un ventilator de ăla de canal și cu un monitor de 2.6 m ne-am pus pe treabă cu vicepreședintele companiei. Și uite ce-am aflat.**

Mai întâi, pentru cei care n-au văzut filmul, citit cartea sau, pur și simplu, nu-și mai aduc aminte, se cuvin niște intervenții. În viitorul apropiat, după ce se colonizaseră mai multe planete, pe Pământ mâncarea se servea tot caldă. Androzii erau un adevărat succes, se foloseau mai peste tot ca sclavi, numai la noi, pe vechiul Pământ, erau interziși. Acești androizi se numeau Replicanți. Ei (replicanții) erau de diverse tipuri, în funcție de necesități și aveau o durată de viață bine definită de la început. Creatorul lor și firma producătoare se află bineînțeles pe Pământ, în orașul în care are loc acțiunea. Câțiva Replicanți reușesc să evadeze de pe nu mai știu ce planetă și vin să-l roage, mai mult sau mai puțin frumos, pe creator să găsească o metodă de a le prelunge viața. Misiunea ta, în calitate de Blade Runner, un fel de încrucișare între vânător de recompense și statutul legal al unui polițist, este să-i elimini. Clar și simplu, dar mai bine vedeți filmul că-și face banii cu vârf și Harrison Ford pe deasupra. Este un clasic și nu vreau să mă bag la critică de film și final cu androizi plini de milă, că-mi cântă păsările. Pe noi ne doare de joc.

Cine-ascultă, să se-ajungă, cine nu, un an să-i plângem de milă!



Producătorii au avut grijă să (re)producă atmosfera filmului și nu cred să fi fost puțin de lucru.

Mă doare, dom' doctor, rău, zău!

Cu siguranță cel mai greu lucru când faci așa un joc este capturarea atmosferei pe care o dă filmul și extinderea sa, expansionist, în joc. Într-un film e mult mai simplu să creezi o atmosferă și să o ții pe toată durata lui. E suficient să n-ai „puncti morți” și, eventual, o creștere pe parcurs. În joc de multe ori s-a întâmplat ca odată cu introducerea să-ți creeze cadrul și un început de înalt nivel, ca apoi să se fâsâie totul în prima jumătate de ceas. Eu am pățit-o cel mai grav cu Stonekeep. Ei, și numai faptul că un film normal are 2 ore și un joc dacă n-are câteva zeci nu-i prea roz. Chiar dacă e, deși rar, tot ai senzația de „bun da' prea scurt”. Așadar e o temă grea pentru orice joc, baritamai(?) la un adventure, ca să nu mai vorbim de faptul că e vorba de o transpunere, iar atmosfera din Blade Runner e cu totul specială. Toată aglomerația aia, și neoanele.

Westwood e o firmă serioasă și nu a folosit nici o imagine din film. Totul a fost refăcut de artiștii lor până la identitate. Astfel vei întâlni peisajele și personajele din film refăcute la detaliu. Nouă ni s-a spus de la început și bine ne-a prins: „Aceste imagini nu sunt din film”. Nu s-au oprit aici. Filmul era un pic prea strâmt pentru jocul pe care vor ei să-l facă. Așadar peisajul de care vorbeam

a fost extins. De la 5 locații câte sunt în film (piața și câteva interioare), puține dacă stai să te gândești, băieții s-au exins până la 109. Personajele au fost render-ate cu de la 50000 până la 80000 de poligoane, încât nu-ți dai seama că nu e film.

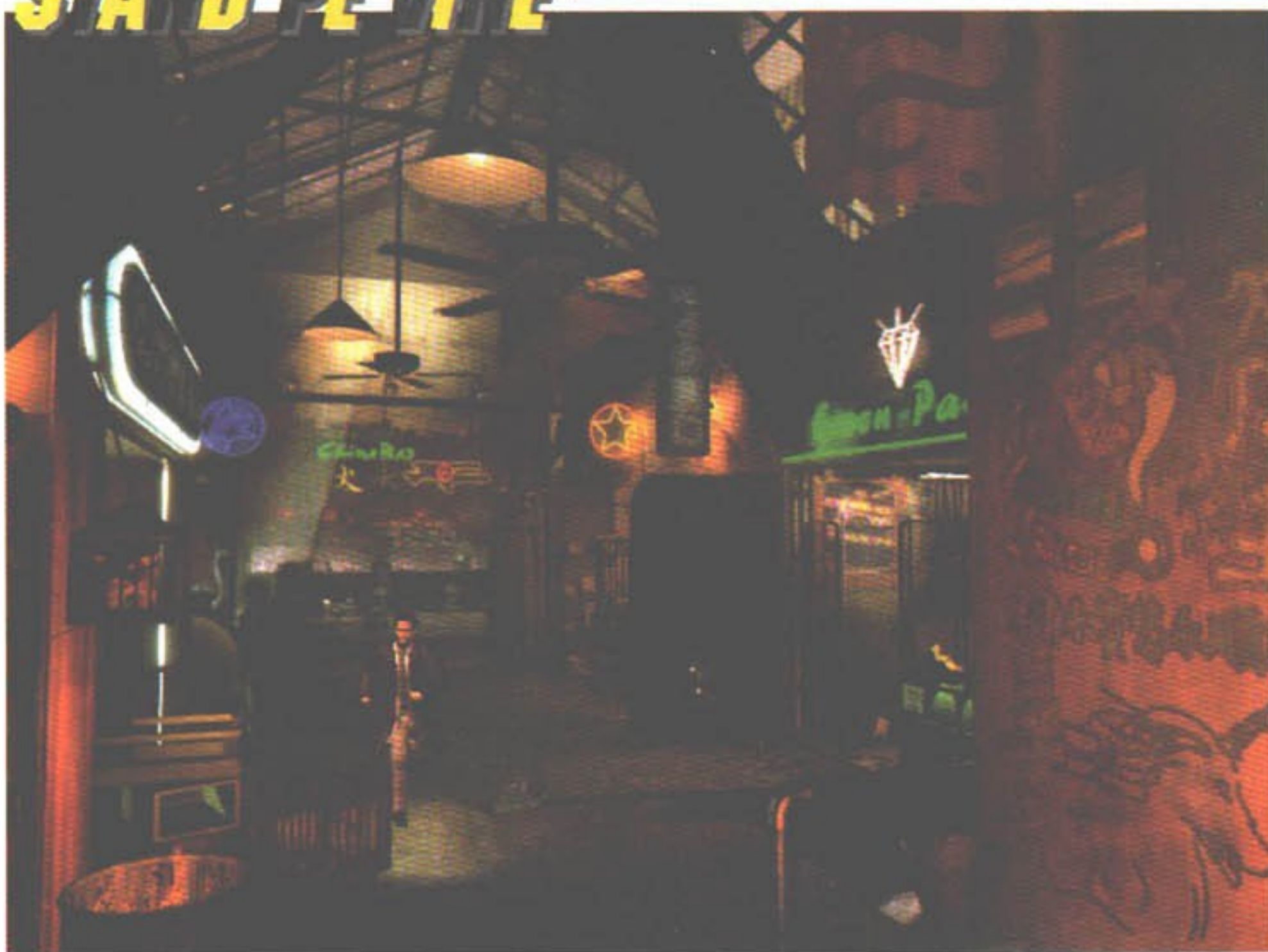
Cum spuneam noi l-am

văzut pe un ecran de 2.6 metri. Animația e făcută perfect, folosindu-se de acum de vechea tehnică a captării de imagine după care totul e refăcut cadru cu cadru în 3D. Există 70 de astfel de personaje, care se duc la servicii, mănâncă, se culcă, au viața lor independentă. Toți render-ați astfel pentru că pe cei din secvențele animate îi găsești

Și pe cuvânt eram curios când am auzit că Westwood o dă pe un soi de adventure. De la Kyrandia încoace n-a mai fost un joc cu clowni așa de bine pus la punct. Cât despre Blade Runner... Aye, aye, aye, Sasha, dear friend!

Parcă aveam o presimțire. Ceva îmi spunea că or să mă cheme și or să mă vâre iar într-o greșală de-a lor. Și mi-e scârbă. Ce-i drept nu prea făceam mare lucru de când am renunțat să le mai dau atenție, dar parcă pentru prima oară de când înghit cartierul ăsta în seara aceea îmi plăcea băutura chinezului. Hm...și zâmbetul ăla rânjit „... la secție.”. Culmea, îmi aducea aminte o față desenată pe pânză de pe vremea când purtam pijama. Mă obișnuisem cu ploaia de ani de zile, dar acum mă înfundasem atât în taburetul ăla încât mă contopisem cu tot peisajul. Și-mi venea să-l pocnesc. Știam că o să vină. Era și timpul și de altfel era normal să mă caute. La ucigași nu se face publicitate în ziare...

Cum e posibil dom'le să nu știi dacă e scenă din jocul efectiv sau din vreun filmuleț?



Sus: Dacă așa arată America viitorului, cum o fi arătând România?

Jos: Runciter? Vreo legătură cu Ubik-ul lui Philip K?

Băi, ala de sus nu-i Sorin Roșca Stănescu de la Ziua? Iar jos... vedeți ce scrie pe zid? Microsoft s... ttt, ai naibii chinezi, cum nu pot ei să-i suporte pe-americani.



în joc, cum spuneam, văzându-și de treabă. Jocul preia aceste personaje și, fără să-i pese de câte poligoane are unul, îl convertește la un format ce are 5, 10 până la 20 de mii de poligoane. Majoritatea personajelor sunt în joc render-ate cu 20000 de poligoane. Pot fi simultan pe acran câte 8 personaje din acest fel, ceea ce înseamnă cu totul cam 2 milioane de poligoane pe secundă, la 15 fps (frame-uri pe secundă) asta mergând pe orice placă video ce suportă 16 biți. Fără nici un accelerator. Dar stați o clipă, jocul nu va fi în 16 biți ci în 24. Păi atunci...? Atunci ne uităm încă o dată cruciș ducem mâna la cingătoare și până să ne hotărâm, aflăm că prin schimbarea foarte rapidă a două culori poți emula pe o placă de 16 biți imagini de 24, chiar mai mult. Treaba e vizibilă dacă faci un screen-shoot și te uiți la el cu lupa pe un monitor de 17 inch. Aveți de gând? Eu zic să-i iertăm!

Titlu

Jocul este un simulator. S-a extins denumirea. Nu, desigur nu este un simulator de genul celor la care vă gândiți. Este un simulator de oraș. Nu, nu sim-city. Mă refer la faptul că, așa cum vă spuneam, lumea își vede de treaba ei normal și, pe lângă lume, întreg orașul. De fiecare dată când îl joci e un pic diferit. Sunt 12 suspecti, (spre deosebire de film unde erau 4 sau 5 cunoscuți), de fiecare dată altele putând fi persoanele pe care le cauți, deci altcineva poate să fie replicant. Nu poți fi sigur niciodată când începi, pe cine trebuie să împuști. Trebuie să aduni indicii, și sunt sute de indicii, de fapt sunt peste 1000. Nu ai un inventory, pentru că de fiecare dată când găsești ceva trece direct în baza de date și este accesat automat când este nevoie. Indiciile se selectează în funcție de suspect și te scutesc pe tine de dus grija unui inventar. Să spunem deci adio fazelor în care încercai orice obiect din inventar cu toate obiectele de pe ecran. (Vezi în Rama: Alien device cu Alien cube

și toate erau așa). Poți să-ți examinezi obiectele văzute frumos în 3D, când le găsești și le poți accesa la mare nevoie. Este un simulator cum spuneam, pentru că dintr-o cameră într-alta nu treci ca dintr-un ecran în altul ci vine camera și te urmărește, iar dacă dai un colț vine după tine frumos (deci nu e un scroll, ci un render) și face asta în timp real. Dar asta nu-i nimic. Pe deasupra acestui peisaj de o calitate înspăimântătoare sunt o mulțime de efecte, cum ar fi ceața sau ploaia. Practic fiecare locație este renderată de două ori și cu toate astea efectele sunt calculate pe loc. Există umbră în timp real, efecte de iluminare, personajul, deși arată ca un sprite (adică la fel ca în fotografie) este făcut poligonal (20000 poligoane, cine le mai vede?). Peisajul însă întrece orice imaginație. Toate neonele se reflectă în toate băltoacele și mici licăriri de genul „lans-flare“ se fac automat iar detaliile sunt impresionate. N-am mai zis asta? Da, dar nu mă pot abține. Jocul are în prezent 260 Gb. Nu vă speriați, asta e la ei acolo, unde merge pe o mașină cu 700 Mb. de RAM. El, comprimat, v-a avea 2.6 Gb, va fi pe 4 CD-uri, va merge pe minim un P90 dar se recomandă un 133. Mai trebuie 16 Mb de Ram, Win95 și un 4xCd-Rom.

-Nu, doamne ferește, comprimat nu înseamnă că trebuie să-l decomprimi acasă, he he, ce-ți veni? Păi judecă, ce, ești pateu? 2.6 Gb pe 4 CD-uri. Hai că-i bună! Hai, șterge-o la culcare! Du-te, termin asta și vin și eu.

Continui: Tare mi-e dragă. Este poate singurul câștig și lucru care-mi mai dă alinare. Scriu cu o singură mână, dreapta tot mă mai doare. N-am să înțeleg de ce m-a salvat atunci. Poate că să-mi dovedească că e mai uman decât mine. Pe undeva nici nu-mi pasă. Eu m-am ales cu ceva... și nici nu știe că-i o replicantă. Da, asta mă sperie un pic!

-Bubble

de la Pyro Studios

STAND PE VINE Behind Enemy Lines

...Click!

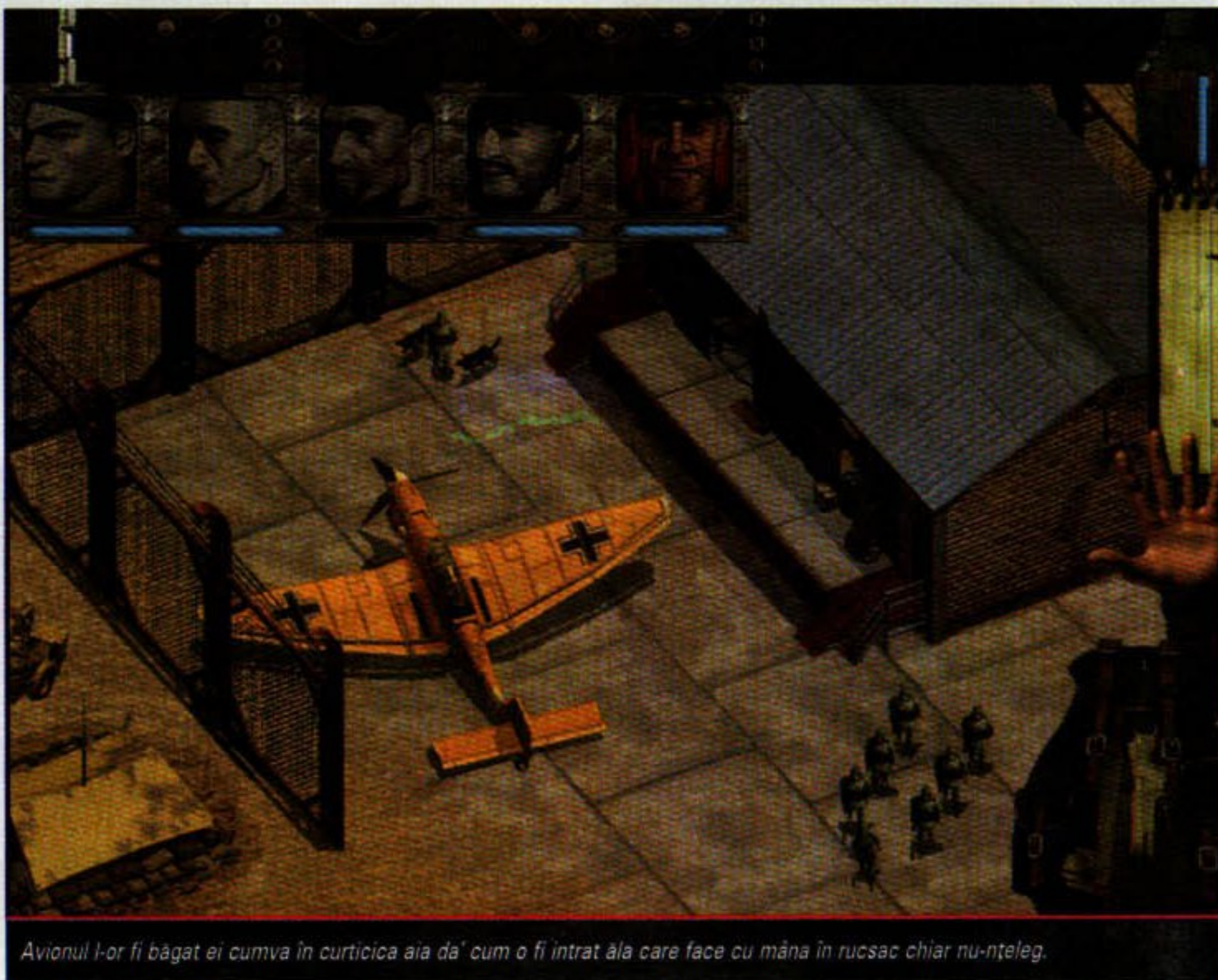
Cu un număr foarte redus de oameni, o să fie un maxim de 8 într-o misiune, fiecare fiind specializat pe anumite lucruri.

Numele jocului ar trebui să fie Dirty Dossars, vă aduceți aminte de filmul Dirty Dossars. Ei, era un film în care o echipă de englezi, în al doi-lea război mondial, avea de atacat o bază germană. A fost un foarte faimos film prin anii 60.

Așadar, fiecare e specializat pe un tip de acțiune, de exemplu unul e specializat pe explozibil, altul pe furișat, tras la distanțe lungi, etc, iar interfața te va ajuta, astfel încât, odată selectat omul cu care lucrezi, îți vor fi accesibile instrumentele lui, echipamentul. De exemplu odată selectat omul în negru, de-acolo, el este specialist în operațiunile aquatice, poate să se scufunde, să înoate, are o barcă pneumatică pe care o poate desface și poate transporta oameni. Trebuie deci să-ți folosești oamenii cu înțelepciune, să analizezi ce face inamicul, să elaborezi un plan și să-l execuți. De exemplu, vor fi misiuni, în care va trebui să operezi în foarte mare liniște, și nimeni să nu știe că ai fost pe acolo, sau vor fi misiuni pur și simplu de atac, dar totdeauna trebuie să ai în minte, că nu ai decât 8 oameni, care nu sunt superman-i și pe care trebuie să-i folosești STRATEGIC, pentru că inamicul va avea tancuri, mult mai mulți oameni, etc.

- Ceea ce înseamnă că ai foarte mult de gândit, poți lăsa doi oameni într-un loc și intra numai cu unul în bază, pentru a omorâ santinele de la poartă cu un cuțit...

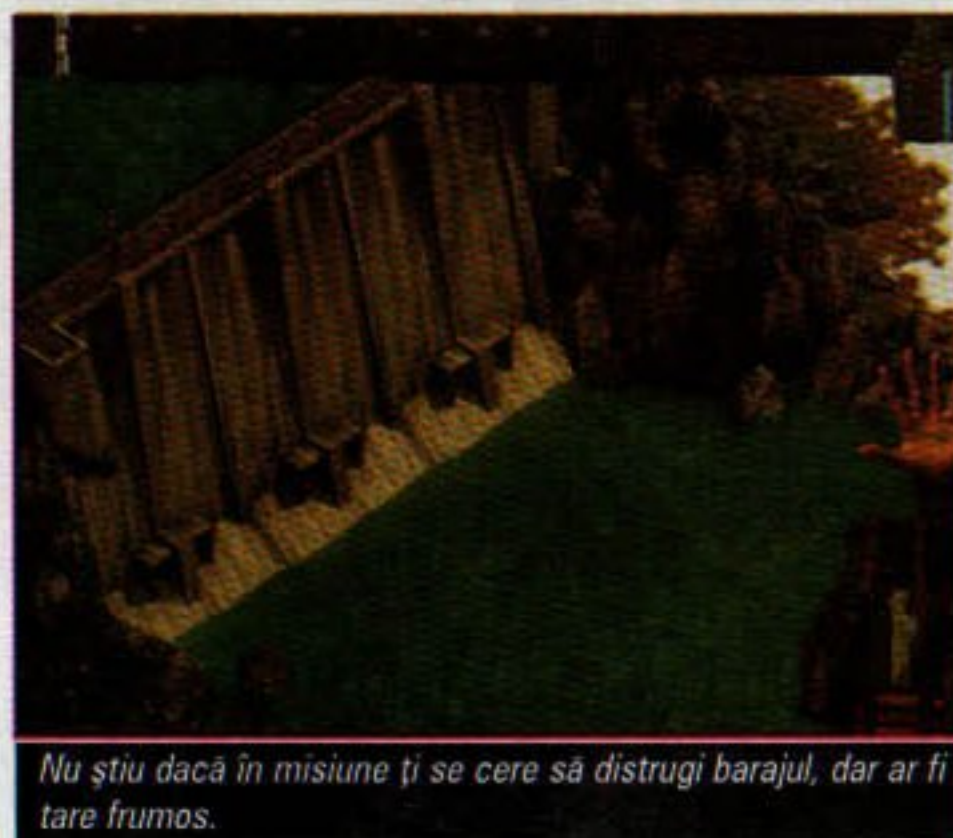
- Mai există două puncte principale. Unul dintre ele este simularea. Totul este simulat ca în realitate. Uite, folosim băiatul ăsta, care o să împingă barca, iar legile fizicii vor acționa în consecință, totul fiind o perfectă simulare a „cum s-ar fi întâmplat”. Soldații germani aud, văd etc. Ar putea auzi ceva, o împușcătură, dar n-ar ști ce se întâmplă și astfel ar putea da alarma, sau ar veni să te caute, dar nu te-ar împușca, atât timp cât nu știu unde ești. Dacă nu ești în raza lor de vedere nu te vor vedea și deci... Uite aici, camionul ăsta vine la poartă, toată lumea îl aude, se oprește, claxonează de două ori, Beep Beep, portarul îl aude, iese și-i deschide. Poți să-i



Avionul l-or fi băgat ei cumva în curticica aia da' cum o fi intrat ăla care face cu mâna în rucsac chiar nu-nțeleg.

deschizi tu porțile, poți face orice, dacă ai oamenii potriviți, poți analiza și captura vehiculul, tancul sau le poți distruge.

- Ah, urmele pe zăpadă.
- Da, se iau după urme...
- Aha, dar dispar după o vreme.
- Ei, de exemplu poți crea o ambuscadă, făcându-i să se ia după urme și tu să-i aștepți în



Nu știu dacă în misiune ți se cere să distrugi barajul, dar ar fi tare frumos.

pădure cu mitraliera. De asemenea, nu poți lua orice vehicol. Îți trebuie omul potrivit. De exemplu, dacă vrei să iei tancul, camionul, motocicleta sau avionul, trebuie să vii cu omul care se pricepe să-l conducă. Și pe urmă, al doilea punct principal, de care vorbeam, cum ziceam, pentru mine sunt două mari puncte, pe deoparte conceptul jocului foarte original, iar pe de altă parte grafica. Asta pentru că față de foarte multe jocuri, aici grafica diferă total de la o misiune la alta. Nu are nimic de-aface grafica dintr-o misiune cu cea din misiunea precedentă. Deci nu-i ca în alte jocuri, unde treci dintr-o misiune într-alta și ai sentimentul că ai văzut peisajul și ști la ce să te aștepți. Aici la ultima misiune sunt tot felul de lucruri pe care nu le-ai văzut niciodată pe parcursul jocului. Și e valabil la fiecare misiune. Chiar și uniformele germanilor se vor schimba, dacă sunt de la VM sau marină. Uite aici este un sistem de vizualizare, astfel că poți vedea într-o fereastră ce face un anumit om, aici ce face o patrulă, aici...

- O să fie și misiuni de noapte?

- Da, o să fie și misiuni de noapte...

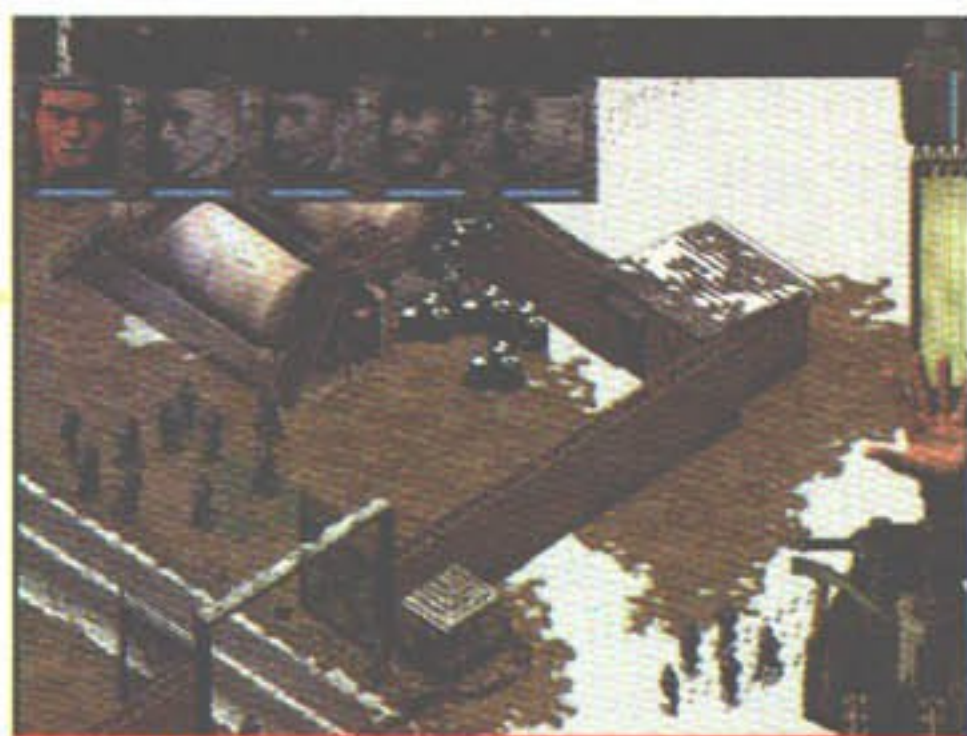
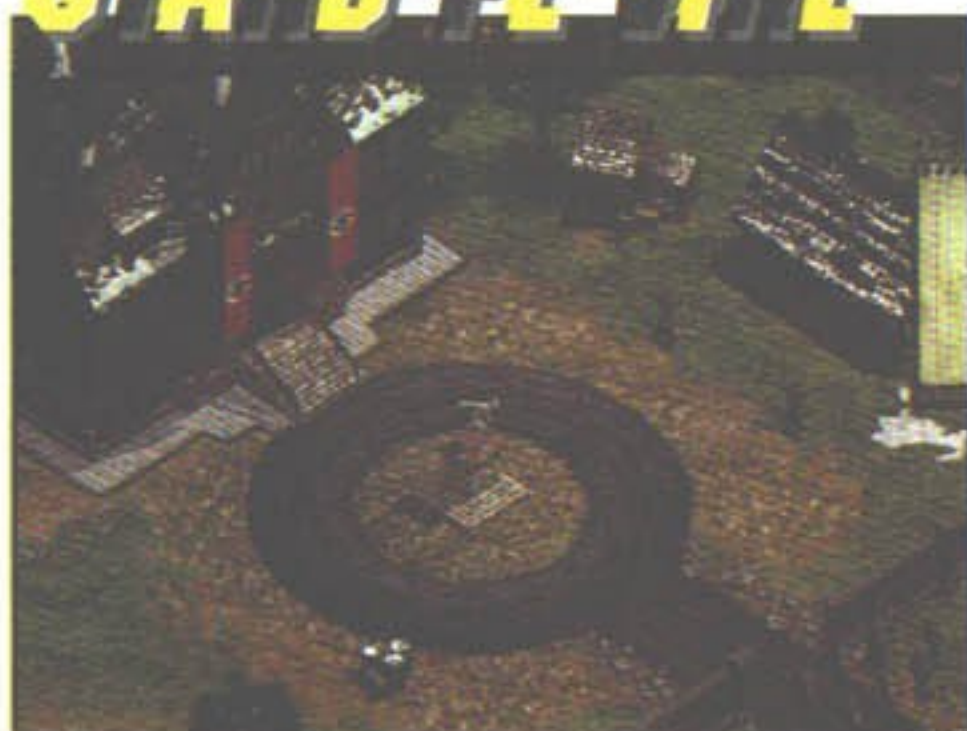
- Ăăă, vreme schimbătoare...?

- Vremea, nu chiar vreme, nu ne-am gândit la asta pentru că nu ar fi afectat jucabilitatea. Vezi, noaptea afectează drastic vederea, dar schimbările de vreme nu au o așa mare influență în acțiunile inamicilor, iar în plus fiecare misiune vine cu ceva nou, așa că...

- Cum se va realiza adâncimea jocului. Doar prin dificultatea misiunii? Sau, prin dezvoltarea echipei, adăugarea de echipament, customizare...?

- Echipa va fi predefinită pentru fiecare misiune. Dar de exemplu la prima misiune vei avea numai 4 oameni, iar pe măsură ce înaintezi în joc,

STAND PE VIN



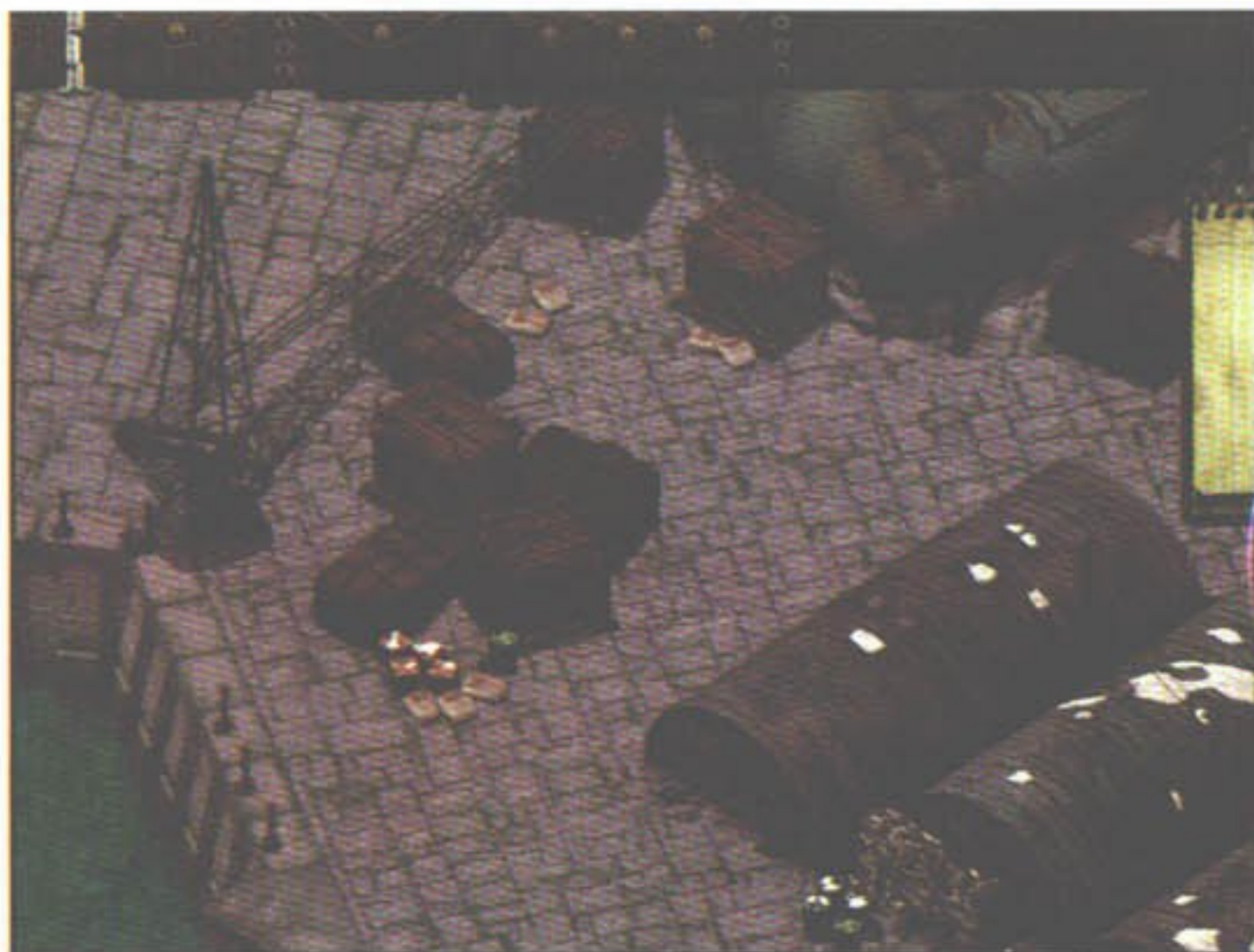
Peisajul se schimbă radical la fiecare misiune și e mereu cea de așteptat și de văzut. Și uite ce urme lasă băieții în zăpadă.

vei avea mai mulți, cu noi echipamente. De asemenea, în timpul unei misiuni, ei învață, se dezvoltă și capătă noi posibilități. De exemplu, tipul de la explozibili, la început poate să pună bombe cu ceas, pe care le setezi tu, dându-le timpul de care ai nevoie pentru a ieși de acolo de exemplu sau pentru a face mai multe bombe să sară în același timp. Pe urmă el va învăța să pună mine sau să pună stream-line bomb (d'alea cu fir) să sară camionul în aer când trece. Toți se perfecționează astfel încât la sfârșit să poată să tragă mai departe, cu acuratețe mai mare, etc. Poți lua tancul, dacă ai omul care știe să-l conducă, dar pentru a reuși să și tragi, trebuie să aduci meșterul care trebuie (Tunaru'). Dacă reușești să bagi numai omul care știe să tragă, vei putea împușca (a se citi exploda) nemții fără să muți tancul (doar turela). Aăă, și ce vroiam să mai spun...? Nu mai știu ce vroiam să spun..! Aăăă...

- Când va fi lansat?

- Va fi lansat, în februarie-martie, anul viitor.

Ah, ce vroiam să spun, că deși vezi oamenii, aăă nu că... ei... avem deasemenea și... funcționează pe principiul băruțelor de energie, dar nu e ca în alte jocuri, unde tipul cu mitraliera poate distruge tancul. Poți să tragi în tanc cu mitraliera până te plictisești. Îți trebuie omul potrivit cu



Sus: O misiune pe timp de noapte într-un port. Atmosfera de film gen „Tunurile din Navarone” este creată la marele gran’ fix.

Dreapta: dacă o să meargă bine la tipografie ar fi de observat perfecționismul graficilor, care s-au încăpățânat să deseneze urmele de roți, sârma ghimpată și tot restul



arma potrivită. Iar dacă tancul n-are mitralieră, e destul de greu să omori infanteriștii, soldații, cu el.

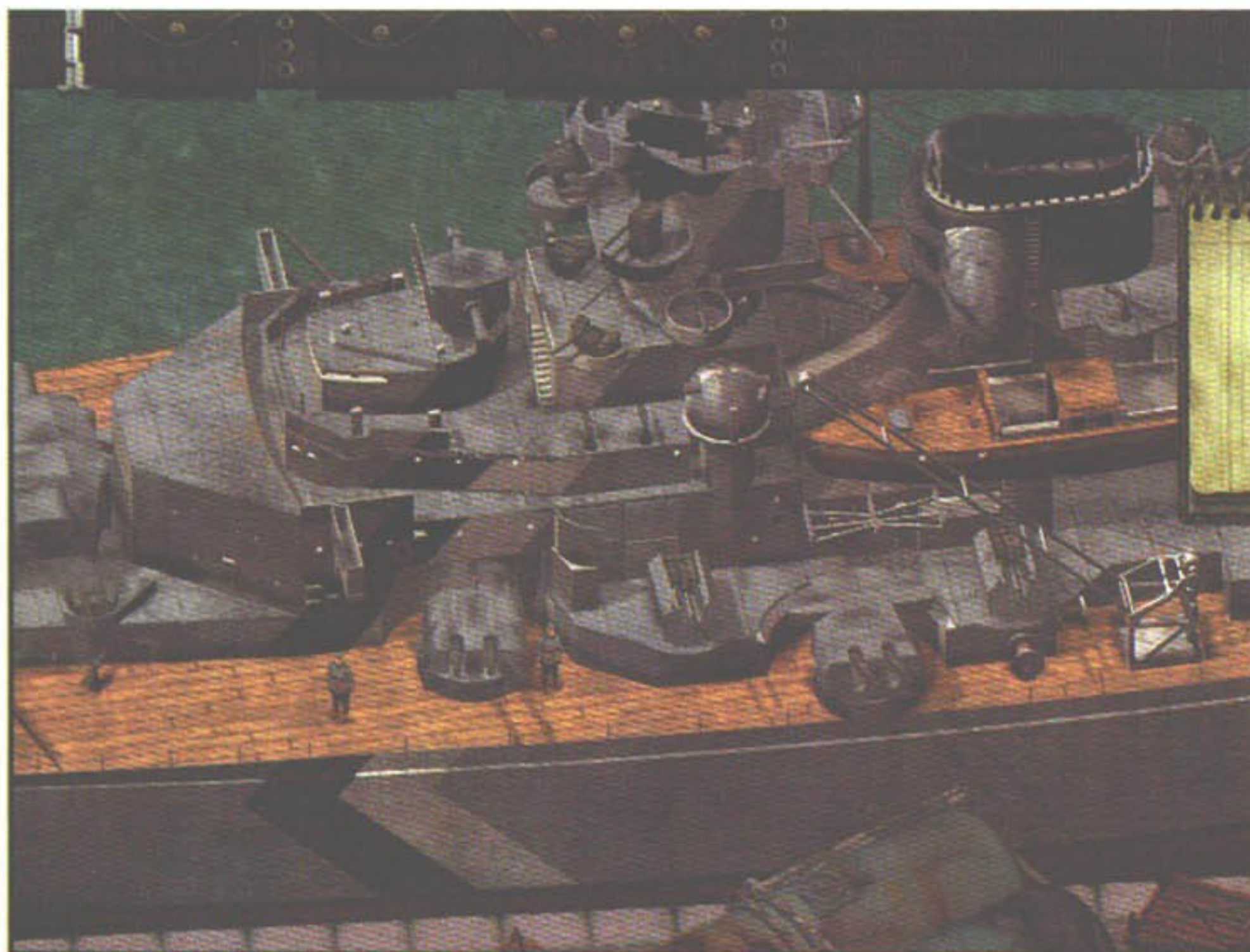
- Există un factor aleator, adică, dacă un tip te vede va suna de fiecare dată alarma, sau se poate întâmpla...

- Niciodată! Ideea este că au o atitudine. Fiecare individ are o anumită atitudine, ceea ce înseamnă... că vor reacționa în funcție de ce au de făcut. Dacă te vede o santinelă, care păzește ceva, cel mai probabil este să fugă să dea alarma. Dacă te vede o patrulă, poate veni după tine să te captureze, iar dacă opui rezistență să tragă în tine. Iar fiecare va avea o sarcină. Pot fi undercover (sub acoperire, ascunși) și nu vor face nimic, sau cine știe ce... și nu fac lucruri tâmpite. Dacă te vede că ești cu 5 oameni și el e singur, nu te va ataca. Va fugi să caute ajutor. Ori în cazul în care unul de-i tăi e capturat, nu e obligatoriu să-l omoare. Îl duc să zicem aici, unde e închisoarea, vor pune o santinelă sau două. Dacă operațiunea se desfășoară cu focuri de armă se pot enerva și îl pot omori pe prizonier. Dacă ai grijă și-l eliberezi în liniște... vezi că fiecare lucru depinde de celălalt.

Ca să dăm feelingul că ești acolo, în timpul misiunii, nu vei avea nici un fel de muzică. Vei auzi fiecare lucru și e foarte important pentru că multe misiuni vor fi cu caracter secret, ceea ce înseamnă că va trebui făcută o trabă cât mai în liniște. Așa că sssshhhhhh...

Click!

- Bubble, Bugs și doi spanioli



Spaniolul care ne-a prezentat jocul era absolut încântat de misiunea asta pe vapor. Eu unul îi dau dreptate.

Esti pregătit pentru mâine?



Abonează-te și vei fi!

Numele (Firma): _____
 Prenumele: _____
 Adresa: _____
 Cod poștal/Localitate: _____
 Tel./Fax: _____

Am avut abonament în 1996 Da ☐ Nu ☐

V-am expediat _____ lei, reprezentând contravaloarea abonamentului la revistele _____
 pe o perioadă de _____ luni, cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
 din data _____, pentru C.P. Agora, în contul: 31003017110178, Banca Transilvania, filiala Mureș.

☐ Doresc să-mi trimiteți factură

Data _____ Semnătura _____

		Preț vânzare	Preț abonament	Abonament elevi/studenți*	Luna din care doriți să înceapă abonamentul
BYTE România	12 luni	120.000 lei	96.000 lei <input type="checkbox"/>	72.000 lei <input type="checkbox"/>	
	6 luni	60.000 lei	48.000 lei <input type="checkbox"/>	36.000 lei <input type="checkbox"/>	
PC Report	12 luni	96.000 lei	76.800 lei <input type="checkbox"/>	57.600 lei <input type="checkbox"/>	
	6 luni	48.000 lei	38.400 lei <input type="checkbox"/>	28.800 lei <input type="checkbox"/>	
CAD Report	6 apariții	48.000 lei	38.400 lei <input type="checkbox"/>	28.800 lei <input type="checkbox"/>	
	3 apariții	24.000 lei	19.200 lei <input type="checkbox"/>	14.400 lei <input type="checkbox"/>	

*Elevii și studenții vor trebui să atașeze comenzii o copie după carnetul de elev sau de student

Dark Reign

Începutul unei noi generații

Cu cât o categorie de jocuri este mai clar diferențiată, cu atât se disting mai ușor generațiile respectivului gen. În cazul jocurilor 1st person este clar. Cel puțin la fel de clar este în cazul strategiilor în timp real. Ce ar corespunde pe domeniul strategiilor în timp real succesiunii Wolf 3D, DOOM, Quake? Un răspuns foarte posibil, ba și foarte probabil, este Dune2, C&C (Red Alert), Dark Reign. Dark Reign... primul reprezentant al noii generații.

Producător: Auran/Activision

Minim

Recomandat

PS=90/16M

PS=133/32M

2X CD-ROM

4X CD-ROM

SUGA Card

Sound Card

Win95

Frustrant

Fără îndoială, Dark Reign este jocul căruia -am găsit cel mai greu un minus. Devenise deja frustrant. Plusuri la tot pasul, dar minusuri deloc. Începând cu povestea, pe care nu v-o spun că e lungă și-mbârligată, trecând prin grafică și interfață și terminând cu AI-ul, totul numai de bine. Păi să nu te enervezi? Fiți atenți:

Un pic de poveste

Cum necum, trebuie să alegi între două tabere: Imperium, mai dezvoltată tehnologic și cu arme mai puternice, pe de o parte, și Freedom Guard, mai subtili și cu mai mare libertate de mișcare, de cealaltă parte. Ideea e că, vezi, matală, toate misiunile în afară de una sunt chipurile un antrenament, ca să dovedești că ești în stare să faci față ultimei bătălii, pe bune. Așa că de fapt nu lupti nici de o parte nici de cealaltă și poți să-ți alegi echipa dorită la fiecare misiune, ba chiar să rejoci o misiune și din perspectivă proaspăt învinsului inamic. Pe total, 12 misiuni jucabile din două părți, plus o bătălie finală. Interesant, măcar.

Interfață

Cea mai tare interfață de până acum. Ușor de utilizat, ușor de învățat. Exemple? Fabricile construiesc după modelul Dune 2, fiecare câte ceva, sau toate același lucru, ca să meargă treaba mai repede. Poți să ceri construcția a mai multe unități, ca în KKND, astfel încât nu trebuie să îți tot abați atenția prin

meniul de construcție. Există waypoint-uri și patrulare pe orice fel de traseu.

Partea cea mai tare este cea cu ordinele pe care le dai unităților și cu comportamentul acestora care poate fi modificat. Așadar, poți să ordoni unităților să cerceteze zona, descoperind astfel terenul. Sau să hărțuiască inamicul, cum le făceau ghiaurii sârmanilor otomani. Sau, de



ce nu? să „seek and destroy” tot ce mișcă și nu mișcă așa cum scrie că trebuie.

Ordinele astea ușurează mult munca de jos, nemaitrebuind, de exemplu, să cercetezi harta cu mânuța proprie sau să te străduiești să nu lași adversarul în pace,



A fost introdus conceptul de line-of-sight, înlocuindu-l pe cel de fog-of-war. Unitățile nu „văd” de jur-împrejur pe o anumită rază, ci funcție de formele de relief, copaci, stânci etc.

hărțuindu-l.

Vorbeam de niște parametri pentru comportament. Fiecare unitate se comportă funcție de trei variabile, ce pot avea valoarea low, medium sau high:

Pursuit Range - adică în ce măsură unul de-al tău îl urmărește pe unul de-al lui până în pânzele albe, dacă primește ordin de atac sau, dimpotrivă, își păstrează poziția.

Damage Tolerance - pus pe high determină unitatea să lupte până la moarte, pus low o face să se întoarcă de capul domniei sale la Repair Station pentru un consult, atunci când simte că o încasează.

Independence - influențează modul în care o unitate îți urmează ordinele. Dacă Independența respectivei băzdăgăanii este mare, te poți aștepta să tragă, de exemplu, și în clădirile pe care nu le are neapărat de atacat, asta trebuind uneori evitat. Dacă scrie low în dreptul parametrului și pe fruntea unității, supunere oarbă scrie.

Bineînțeles că imbinare ăstora trei factori duce la crearea a diferite genuri de luptători, mai

kamikaze sau mai subtili, mai îndârjiți sau mai puși pe fugă.

Grafică și tehnică

Dark Reign e făcut de Activision, îndeajuns de cunoscuți pentru designer-i care-și cunosc meseria. De la creatorii Mechwarului nu ne putem aștepta decât la lucruri bune. Deasemenea adăugați faptul că la joc a lucrat în calitate de Creative Consultant, Ron Millar, designer principal la Blizzard.

Adică la jocurile acestora (Warcraft 1, 2, Diablo).

Așa se face că Dark Reign este lucrat excelent grafic. E SVGA și plin de lucruri mărunte care încântă ochiul. Există poduri, defilee, râuri, copaci, clădiri civile, zăpadă, iarbă și tot restul.

Pe total, realizarea tehnică nu trage deloc în jos jocul, iar varietatea și atenția la amănunt sunt demne de tot respectul. Însă asta e zero pe lângă...

Partea cea mai gustoasă: strategia

Există două părți de privit la: ce oferă jocul ca mijloace de aplicare a strategiei și ce oferă calculatorul ca AI.



Peisajul arată excelent iarna, ai r unitățile pică tocmai bine pe zăpadă.

În ceea ce privește prima parte, oferta este, fără nici o exagerare, fantastică. Nu există vapoare, deși există hovertanc-uri și alte lucruri care merg pe apă, submarine și parașutiști. În rest... aproape tot ce îți dorește inima. Am prezentat jocul la club și doar vreo două întrebări despre existența a cine știe cărei chestii au avut răspuns negativ.

Posibilitățile care se deschid sunt imense. Dar, să vă zic o țără și despre principiile de bază. Există două resurse: Apă Pură, care se vinde pe bani și Taelon, care folosește la obținerea



Bushes, bushes on the screen Who's the one that this will win?

energiei, ce este indispensabilă pentru un joc decent. Ambele resurse se exploatează de către aceeași mașinărie. Nu trebuie să ai multe generatoare de energie, mai important fiind să ai combustibil suficient. Fiecare clădire este construită de către un Construction Rig, un soi de robotul Memo, mai rău de zece ori, care dispare odată cu inițierea construcției și-ți este dat înapoi în cazul vânzării acesteia.

Să trecem însă la enumerarea exuberantă a mijloacelor de scos strategia din capul adversarului.

După cum am spus, Imperium e mai sofisticat din punct de vedere tehnic, iar Freedom Guard este cu ceva mai multe idei despre spionaj, înșelătorie și mobilitate. Pe lângă armele clasice într-un astfel de joc, adică tancuri, tanculețe, mașinuțe, transportoare, nave de atac la sol rămâi uimit în fața ofertei de unități, să zic așa, speciale. Există un Scout care se poate camufla în orice obiect neînsușit, piatră, copac (fără mașini) și se poate mișca, astfel încât te ajută la ținut sub observație baza inamică și de trimis coordonate către artilerie, care nu poate trage pe neve. Asta pentru că există un Fog of War, ba chiar ceva mai mult. Acest Fog of War este influențat de relief. Altfel spus, vezi mai mult împrejur dacă ești cocoțat pe o colină decât dacă ești într-un hău. Deasemenea, în pădurice, aluniș sau boscheți, vezi mai puțin de jur împrejur și ești, natural, mai puțin observabil. Chestia asta cu raza de vedere e la mintea oricui că e mai mult decât foarte importantă. Există niște Camera Towers ce pot fi construite ca să-ți extinzi raza de vedere.

Contra infanteriei se descurcă foarte bine micuțul Sniper ce se poate și el camufla în tufe, copaci sau roci. Infiltrator-ul este singurul ce se poate camufla în unități inamice. Infiltratorul este tipul deștept care odată vărât la inamic într-o fabrică poate fura planurile acestuia. Poți să încerci să furi câte panuri de ține curajul, însă crește șansa ca alarma să fie dată, iar spionul expulzat. Dacă reușești, odată planurile sustrase, să te întorci la propriul HQ, ai acces la tehnologia



Falezele nu sunt prea înalte dar ceea ce contează este că, virgulă, contează.

Chestu

MĂCAR CÂTEVA

Deși nu vă pot prezenta tot și toate, sau poate tocmai de-aia, vă arăt câteva lucruri mai speciale din Dark Reign:

Contaminator - Freedom Guard

Un vrăjmaș declarat al lui Captain Planet și al surselor de apă curată, poate distruge definitiv un izvor de bani al inamicului. Este încet și extrem de scum, dar dacă reușește să-și înfigă trompa acolo unde trebuie... merită toată osteneala. Sursele de apă sunt puține. Hi, hi!

Martyr - Freedom Guard

Un kamikaze fără ochi oblici. Soldații din Freedom Guard care se apropie de 25 de ani și deci de moarte (povestea jocului vă lămurește de ce așa stau lucrurile) sunt împănati cu explozibil, îndotriniți corespunzător și lansați asupra inamicului pe post de bombe umane.

Phase Tank - Freedom Guard

Tancul folosește tehnologia phasing pentru a se îngropa în sol, precum struțul, dar mai cu totul și din alte motive. Ca să tragă sau ca să se miște, mașinăria trebuie să iasă la suprafață, putând fi atacată chiar când se află îngropată. Deși câmpul de energie folosit de tehnologia phasing reprezintă o protecție destul de bună, tancul este practic fără apărare atunci când își folosește minunata capacitate de pseudocârțiță cvasistatică.

Phase Transport - Freedom Guard

Folosind aceeași tehnologie, transportul poate deplasa un număr maxim de cinci unități, oriunde pe hartă, deplasare făcându-se cam ca în cazul METROREX-ului. La destinație vehiculul iese la suprafață pentru a-și depune încărcătura, neputând face asta într-o clădire sau de sub apă. Odată golit, transportul se întoarce automat la Phasing Facility ca să fie reîncărcat.

Amper - Imperium

Versiunea mai puțin ortodoxă a medicului de campanie. Cyborgul de față își ajută pacienții injectându-le de la distanță, cu ajutorul unor săgeți, frumoase substanțe care duc energia nefericiților pe culmi nebănuite, pentru ca apoi să scadă încetisor, spre o moarte sigură. Normal că dubiosul binefăcător poate fi folosit și pe post de atacator. Încet, dar sigur.

Hostage Taker - Imperium

Se ia un infanterist inamic, se lobotomizează, adică i se ia ortul și i se dă popii, iar apoi se prelucrează atent prin așchiere până la obținerea unui zombie care, la rândul său, se împodobește cu explozibil și se telecomandază spre liniile adverse. Kaboom, that is!

Recon Drone - Imperium

Insectă mecanică incapabilă de vreun lucru rău, folosită exclusiv pentru recunoaștere și, eventual, scos fum pe urechile adversarului enervat.

Shock Wave - Freedom Guard

O simpatică monstruoasă tehnologică scumpă foc și greu de construit, care, odată pusă la lucru, lansează o undă seismică într-o anumită direcție dându-și duhul în cadrul procesului. Ce face unda seismică clădirilor din drum... măcar asta cred că e clar.



Chiar dacă nu există unități speciale pentru apă, aceasta apare măcar ca un obstacol și pentru a justifica podurile dând astfel un plus de savoare strategiei și peisajului care, ca să fim cinstiti, tare mai arată bine.

respectivă. Spionaj în cel mai curat sens al cuvântului. Dacă vâri un Infiltrator în HQ-ul advers, ai acces și la zonele de pe hartă văzute de acesta.

Un lucru care mi-a plăcut este că poți dispune de „combină” (ii spune freighter) înarmată. E drept că nu dispune decât de un laser, dar acest lucru este vital uneori și nu mai ai chie în halul ăla grija albinutei lipsită de ac, ce trudește pentru prosperitatea-ți.

Când e vorba să transporti trupe o poți face fie bătrânește, cu un transportor - are el proprietăți cameleonice de camuflaj, dar tot bătrânesc se cheamă că e - fie cu ajutorul unei Temporal Gate, care îți teleportează unitățile unde poțtești. Mai poți folosi un Phase Transport. Phase? Da, există și un Phase Tank. Este vorba de o tehnică bazată pe câmpuri de forță și alte minuni ale tehnicii, care permit anumitor mașinării să treacă prin obiectele solide, ca printr-un lichid. Phase Tank-ul folosește tehnica asta ca să se scufunde în sol camuflându-se și protejându-se totodata, astfel încât să poată fi folosit la crearea de ambuscade.

Ce să vă mai spun? Că există o mașinărie care costă o pălărie mexicană de bani, care se numește Water Contaminator și care folosește la distrugerea surselor de venit ale inamicului? Sau despre monstrul ăla care creează o undă seismică de mare putere care place grozav clădirilor?

Sau poate despre sabotori? Sau despre artileria care trage ca de-aici la Ploiești și-napoi și care, dacă e surprinsă de inamic, se poate înconjura de un scut dement, precum o broască țestoasă, în așteptarea întăririlor? Ori poate câte ceva despre Flying Fortress, un monstru zburător cu forma unui cuib de pasăre și cu comportamentul unui OZN paranoic?

Nu. Mai bine vă spun că, Imperiul poate să-și construiască unități false, ca să inducă în eroare adversarul. De partea cealaltă, Freedom Guard poate să creeze clădiri false, după cum poate să le mute pe cele adevărate. Da, da, clădirea se împachetează și, târâș-grăpiș, se mută în țări mai calde. Și să mai zici că n-au idei.

Ahhh...

Un multiplayer analizat

Ce se scrie la multiplayer de obicei? Că merge atâția inși în rețea, doi prin modem și bla, bla. Dark Reign necesită, dragul de el, o analiză un pic mai detaliată.

Toată alura jocului sugerează că a fost gândită puternic partea de multiplayer. Câți jucători pot juca deodată (8) nici nu mai contează. Important este că, fără mare efort, un joc în doi durează cât un purcoi de Red Alert-uri. Când am jucat prima dată cu Fane, a durat o oră, asta în condițiile în care eu eram la misiune 8 din 12 în campanie, iar Fane citise doar manualul. „Păi dacă ești bătut în cap!”, vă aud. Mda, jocul durează mult, deloc forțat și plictisitor, din câteva motive foarte clare, pe care producătorii le-au

Un editor total

PENTRU HĂRȚI ȘI NU NUMAI

Probabil că Auran au fost foarte siguri pe ei atunci când au făcut jocul. Sau poate numai sunt ei băieți buni și generoși. Cert e că, odată cu minunea de joculeț, ți se livrează și un editor, într-atât de bine pus la punct încât nu contenești să te minunezi de ce posibilități ți se oferă.

Clasic

Ceea ce e obișnuit la un editor se găsește, natural, și în cazul de față. Asta înseamnă un kit complet de construcție a hărții cu tot ce înseamnă aceasta, relief, teren, bolovani, clădiri și unități care apar de la începutul misiunii și tot restul. Pentru jocul în rețea (max 8 jucători) editorul este ceva numai bun de calificat drept „comoară”. Asta dacă sunteți îndeajuns de muncitori, de maniaci sau de plini de imaginație.

Trebuie să ai în vedere mai multe aspecte decât de obicei. De exemplu, bolovanii și

tufișurile nu sunt numai un decor ci pot folosi, pe lângă camuflaj (cu atât mai mult cu cât influențează line-of-sight-ul unităților) și ca modele pentru unitățile cu capabilități de morfare. Degeaba poate un Scout să se transforme în pietre și boscheți, dacă nu are nici unul la îndemână ca model.

Și mai puțin clasic

Mai grav este că editorul permite setarea de diferite modele de comportament pentru unitățile de pe hartă, setarea obiectivelor și, bineînțeles, a briefing-urilor pentru misiuni. Se pot crea tipuri pentru AI-ul oponentilor controlați de calculator. Foarte ofertant, poți să modifice și diferenții parametrii ce definesc unitățile și clădirile. Adică, dacă ai oareșcare imaginație, ingeniozitate și manie, în anumite limite, poți oarecum crea... un alt joc?



Și când te gândești ce program complex era Paintbrush-ul...

luat în calcul.

Nu există un adevărat punct cheie în structura adversarului. Adică nu există ceva de genul Construction Yard-ului din C&C, pe care dacă-l faci praf, în cele mai multe cazuri înseamnă că ai câștigat. Așa e și în Warcraft 2, deși acolo se vede clar că țărani sunt cheia și dacă păzești drumul de la Town Hall la mină sau pădure și-i



cășăpești pe toți...

În Dark Reign, construcțiile sunt făcute de Construction Rigs, care ies pe poarta HQ-ului. Să distrugi HQ-ul nu ajunge, pentru că la vânzarea unei clădiri, fie ea cât de mică, ți se oferă 'înapoi' Construction Rig-ul respectiv, astfel că poți să-ți refaci baza.

Apoi, deși energia este extraordinar de importantă, practic combustibilul este cel care contează, așa că două generatoare sunt suficiente și ușor de păzit.

Resursele sunt așezate pe hartă în locuri precise și, în consecință, ușor de păzit. Nu există păduri, câmpuri de minereu, Tiberium sau ceva asemănător.

Și bineînțeles, varietatea de unități, care

Stânga: Doar o încăierare

Jos: Așa arată meniul din care se poate configura comportamentul unităților pe câmpul de luptă și din care se pot da ordine. În altă ordine de idei, mă distrează cum e făcută chestia aia muștar.



înseamnă varietate de strategii și tactici posibile, duc la o luptă îndârjită și îmbârligată, cu multe aspecte la care să fii atent. Nu există apărare perfectă, oricând te poți trezi cu cine știe ce minune teleportată în bază, un infiltrator, sabotor... În plus, taberele sunt foarte bine echilibrate și totuși deosebite. Pe mine mă enerva, de exemplu, în Warcraft, perfectă simetrie a unităților. Cu excepția vrăjilor, fiecare om avea un corespondent orc, riguros egal ca performanțe.

Pe lângă aspectele astea, mai puțin evidente, Dark Reign oferă o mulțime de evidente plăcute. Nu numai că poți face ce alianță îți trece prin cap, pe echipe, câte doi, mă rog... cum vrei, dar poți, la un moment dat, să cedezi resurse sau unități unui aliat, ca să-l scoți dintr-un impas. Un lucru de cel mai mare bun simț.

Una peste alta... un multiplayer excelent.

Finalizând

Nene, e clar. Jocul este absolut bestial și nici măcar nu pot spune că zdrobește Red Alert-ul (un fel de standard până acum) pentru că se află prea sus ca să-l atingă. Are un AI cu mult mai tare, o interfață care dă clasă la tot ce mișcă și-a mișcat vreodată în domeniu, o varietate și niște idei care ar trebui să pună pe gânduri multe companii producătoare, inclusiv Blizzard-ul al cărui Starcraft ar putea fi mai bun ca realizare, dar s-ar putea să rămână în urmă pe domeniul ideilor, adică taman acolo unde se face diferența între generații.

Da, da ascultați la mine, Dark Reign e sau măcar a fost primul dintr-o nouă generație. Și, arghhh... îmi crește inima de bucurie. Go.

- Bugs

Ce ne place

Se apropie cel mai mult de ceea ce și-au visat până acum doritorii de strategii real-time. Realizat excelent. Excelent.

Ce nu

Nu are unități maritime dar, hm, dacă stau să mă gândesc nu se prea simte. Scenariu un pic tâmpițel.

94

It is happening

Quake II

Așa cum era de dorit, id s-a străduit și a reușit să scoată pe piață Quake2 în 1997. Deși nici pe departe atât de așteptat ca strămoșul pe nume Quake, producția id-ului a făcut ceva vâlvă în lumea largă, vâlvă pe deplin meritată zic, ba chiar scriu, eu.

Dé ce Quake2?

Jocul nu are nici o legătură cu Quake. Scenariu, poveste, structură, feeling, atmosferă și tot restul nu au tangență cu universul Quake. După ce băieții au încercat alte 5 nume, având problemele de copyright la toate 5, au revenit la Quake 2. Astfel încât, faptul că jucăm Quake 2 și nu cine știe ce altceva e... un ghinion.

Vroooooom!

Id a promis un engine mult îmbunătățit, o jucabilitate crescută, o structură mai hoată, arme mai fioroase, grafică mirifică...

Engine-ul a fost într-adevăr îmbunătățit, chiar dacă la prima vedere nu se observă decât câteva lucruri noi. A fost mărit numărul de poligoane. Dacă în Quake o bâzdgănie avea în jur de 250 de poligoane, în Quake 2, un monstru se învâрте ca număr de „fațete” între 400 și 700.

Ca și în Hexen 2, apa a devenit transparentă, astfel că poți vedea în și din apă. Problema e că, dacă procesorul nu ține pasul se adaugă un efect de... grilă, la suprafața apei, astfel încât calitatea a ceea ce vezi este mai scăzută. Fără să te chinui, e destul greu să-ți dai seama din apă de ce se întâmplă „pe mal”. Asta fără să mai pun la socoteală faptul că într-un deathmatch nu ai prea mult timp să stai și să studiezi situația când „dușmanu’ e la doi pași de tine. Situația se schimbă dacă ai o placă 3Dfx. Uf!

Iluminarea dinamică este mai puțin prezentă decât în Quake, de parcă le-ar fi fost frică să se joace cu lumini care pâlpâie și neoane stricate. E drept că racheta, laserul sau exploziile produc efectul atât de cunoscut și de apreciat, însă, pe total, acestea sunt mult mai puțin prezente.

După engine... restul

Lipsa de legătură dintre Quake și Quake 2 este evidentă. Atmosfera e cu totul alta, mai



După o partidă de „leapsă” și un concurs de tras cu arma, amicul de față a ținut morțiș să susțină un moment coregrafic...

adusă spre normalitate. Quake era straniu, ciudat și... „altfel”. Quake 2 este doar SF, începând cu armele, trecând prin paleta de culori care e mult mai variată și terminând cu monștrii.

Acum poți să te târăști și ai mai mare libertate de mișcare. Arma nu mai stă pe centrul ecranului ci într-o parte, putând hotărî dacă ești stângaci sau dreptaci. Într-un cuvânt s-a mers pe ideea de imitare cât mai fidelă a realității și, mie unul, ca părere subiectivă, îmi plăcea mai mult straniul decât realul bine imitat.

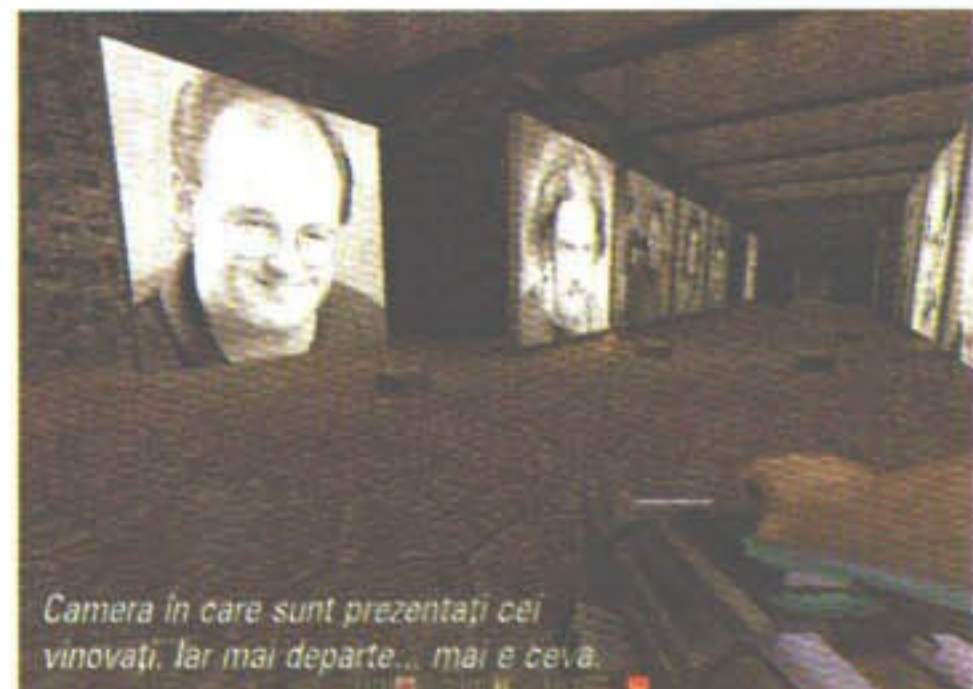
Nu este mai puțin adevărat, însă, că arhitectura, animația, decorurile... tot ceea ce compune universul unui joc sunt cele mai bune din domeniu, exceptând poate Half-life-ul lui Sierra, care oricum n-a ieșit și care e un pic altă mâncare de pește.

Structură

Audio episoade și nivele. Acuma le zice „unit”-uri. Un unit este o misiune cu un obiective de bază, pentru a cărui mândră înfăptuire trebuie să duci la capăt mai multe misiuni mici, fiecare cu obiectivul ei. Într-un unit te plimbi prin diverse nivele, care interacționează unul cu celălalt și între care te poți mișca liber. Adică cheia x care îți trebuie în nivelul cutare o găsești în alt nivel. La prima vedere este o abordare de tip Hexen, care are darul de a mânca nervii

jucătorului, frustrându-l și zăpăcindu-l de cap. Arhitectura nivelelor însă, nu este deloc făcută să te deruteze, având o structură cât de cât liniară, astfel încât nu există multe ramificații și poți să găsești relativ ușor ceea ce cauți. Numai când mă gândesc posibilități de nivel haotic deschide faptul că poți merge târâș...

Ce e de reținut este că nu mai există un buton pentru „finish level” existând numai unul la finalul fiecărui unit. Tot jocul, care, credeți-mă este mare cât o casă a unui popor mareț, are vreo 4 unit-



Camera în care sunt prezentați cei vinovați. Iar mai departe... mai e ceva.



Hait! Iar am nimeni pe plaja de nudiști! Sculați boieri, nu dormiți! Vremea e să vă treziți...

uri, totalizând cam 40 de nivele. EU n-am stat să el număr și nici nu e important. Mai semnificativ este poate că fișierul „pak” ce avea vreo 50Mb în Quake, are acum vreo 180Mb.

Că tot a venit vorba de arhitectură, nivelele sunt mai puțin haotice decât ne obișnuise id-ul, poate chiar mai puțin 3D. Imitând pe cât posibil niște clădiri reale, fie și ele la extraterestri acasă, și deci funcționale, nivelurile au o structură mai puțin haotică, mai aproape de normal, cu mai puține pasarele întretăiate-întortocheate și secrete întunecoaseși cu mai multe culoare, geamuri, săli largi etc.

Acum, nu știu câtă lume a observat, dar Quake era ceea ce se cheamă un „dungeon-game”, adică toată

ning again!

am zis!™

Amanunte

NIȘTE

Uite câteva lucruri pe care n-are rost să le ascund într-u hățș de vorbe când le pot spune... just like this:

Da noi, fetele?

Răspunzând faptului că există fete ce au jucat Quake mai bine ca mulți masculi, id a socotit de cuviință să introducă în Quake 2, skin-uri și zgomote și pentru sexul frumos.

Așadar doritorii pot face pe eroina

Explozii 3D

Dacă în Quake exploziile erau realizate cu ajutorul unui bitmap, acum sunt folosite poligoane și texturi. La prima vedere mie nu mi-au plăcut, dar după un timp parcă arată chiar bine.

Obiecte, grenade, drop. Ce?

Obiectele și power-up-urile pot fi culese și folosite ulterior, după cum pot fi și aruncate. Treaba asta este clar făcută pentru jocul multiplayer în echipă. Încă ceva, grenadele pot fi folosite și fără aruncător, după metoda oinei strămoșești.

Rocket, BFG10k, barrel jump

În Quake se folosea rocket jump-ul (tragi cu racheta în podea și sari). Acum poți opta și pentru folosirea BFG10k-ului, după același model, sau pentru amplificarea săriturii folosind un butoi drept bază de plecare (în quake mureai dacă încercai). Butoaiele pot fi împinse și uneori există chiar mici puzzle-uri opționale, pe această temă.

Stângaci, dreptaci sau „din burtă”?

Poți opta pentru a fi stângaci sau dreptaci, după cum poți opta după modelul obișnuit, „din burtă” (arma dispare).

Power Shield și armuri aditive

Pe lângă alte obiecte, apare și un Power Shield, care consumă muniție de Hyper Blaster (energie) și face destul de bine pe armura. Deasemenea, cele trei tipuri de armuri existente au devenit „aditive”, adică dacă ai o Jacket Armour de 10, de exemplu, și culegi o Jacket Armour, nouă, de 25... ai 45.

Un pic de RPG

Pe măsură ce înaintezi în joc evoluezi. Astfel, dacă inițial sănătatea maximă este 100, după ce muncești un pic, poți ajunge chiar pe la 112, maximum (folosind prim-ajutoare obișnuite, normal).

J'de nivele

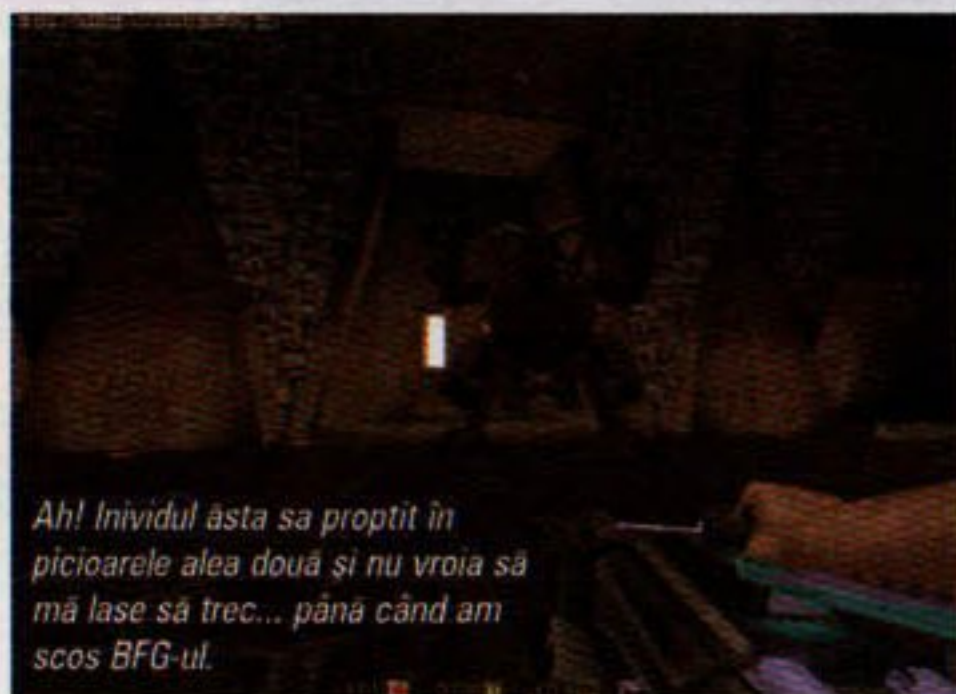
Există j'de nivele. Am vrut să vă zic câte, da' ce rost are?

acțiunea se petrecea în locuri închise, între patru pereți, lipsind eventual tavanul. În Quake nu exista un „exterior”, ca în DOOM, de exemplu, un peisaj cu munți, păduri, marmote, pârși sau ce-o mai fi. Treaba a fost remediată în Quake 2, Adrian Carmack având din nou de lucru cu desenarea peisajelor, lucru deloc rău.

Jucabilitate - Multi

Într-un joc de genul Quake-ului, orientat puternic spre rețea, o importanță capitală o au armele și modul de mișcare al jucătorului.

În ceea ce privește arsenalul, modificările aduse sunt excelente și substanțiale. Armele arată bestial și, cu excepția blaster-ului cu care pornești, nu știu să fie vreuna care să-mi displace. Astfel că, revenind cu picioarele pe pământ, id a redat double shot-gun-ului demnitatea și locul avut în DOOM2, adică acela de cea mai tare armă (luând în calcul timpul de încărcare, muniția folosită etc.). Mitralierele au devenit arme „instantanee”, adică gloanțe ajung instantaneu la țintă, spre deosebire de Quake, unde nail-gun-urile erau chiar slăbuțe, fiind relativ ușor de evitat. Și, cel mai important probabil pentru jucabilitatea multiplayer, viteza de deplasare a fost crescută, concomitent cu scăderea vitezei și puterii rachetelor. Asta este efectiv un impuls excelent dat



Ah! Invidul ăsta sa proptit în picioarele alea două și nu vroia să mă lase să trec... până când am scos BFG-ul.



Cu super shotgun-ul, dirijând circulația monștrilor din capitala, în momente de trafic maxim.

deathmatch-ului, pentru că, sărmanul Quake a suferit mult pe domeniul ăsta datorită monopolului deținut în preferințele jucătorilor de către lansatorul de rachete.

Single

Cum am spus și mai sus, a fost dată mai multă importanță ca de obicei jocului de unul singur. Faptul că tot jocul are o poveste și un scenariu bine puse la punct este primul indiciu. O deosebire oarecum tehnică ar fi că power-up-urile pot fi culese și folosite ulterior, după modelul introdus în Heretic și continuat în Duke 3D, Hexen și Hexen 2. În rețea opțiunea poate fi dezactivată și pe bună dreptate. Ar fi chiar dubios ca fiecare să umble cu Quad Damage-ul în buzunar ca să-l folosească la momentul potrivit.

Și dacă tot au venit cu picioarele pe pământ, id a hotărât să umble și la monștri. Mai precis la modul în care ei se fac simțiți și acționează. Quake 2 este mai mult pe modelul „dinamism prin multitudinea” (ah ce termen am scos). Adică mai bine mai mulți monștri mai slăbuți, decât puțini și foarte rezistenți. Senzația de masacră e atinsă mai ușor dacă împuști zece soldați, 5 roboți și 3 năvuțe, decât 2 ultra răi, oricare le-ar fi numele. ăsta a fost un punct la care Quake a pierdut față de DOOM, iar Duke 3D deasemenea.

La capitolul AI, eu n-am văzut acel minunat aspect laudat de toți, cum că monștri gândesc. E drept că se apleacă, pentru a evita rachetele și uneori reușesc și e drept că vin la tine în zig-zag, dar asta nu mi se pare că se cheamă AI. E o idee foarte tapănă și arată tare bine. Da' nu e AI.

Și, ca să închei cu băieții răi, ca aspect extraterestri sunt un fel de amalgam de carne și metal, care cu o mitralieră în loc de mână, care cu un ciocan în loc de cap, care un soi de câine electric, care cu aspect de tanc, unul mai plin de scrâșnete ca celălalt. Cert e că arată foarte bine și în plus, se comportă excelent când sunt loviți sau mor. Practic, un monstru se mișcă sau cade, funcție de ce parte a corpului a fost atinsă, iar atunci când se hotărăsc să părăsească lumea, mai au uneori forța să tragă câteva focuri. Asta chiar arată bine de tot

Efectul JOHNNY



să încerc să mă exprim lung și evaziv în ceea ce privește Quake 2. Astfel:

Am primit „cu aplauze” revizuirea consistentă a armelor, și „măzirea” lansatorului de rachete din postul de cea mai utilizată armă.

Regele a murit, trăiască double-shot-gun-ul!

Cele mai plăcute momente le-am trait la nivelele din mijloc ale jocului și anume pe porțiunea de joc în care mai poți „face legea” cu pistolul automat, în zonele în care folosirea chaingun-ului este o risipă ireversibilă. Primele nivele sunt destul de fide și de plictisitoare, iar în final încep să apară monștri pe care abia reușești să-i dobori cu patru focuri de BFG sau cu 10 rachete, astfel încât de prea multe ori acțiunea se rezumă la tragi, te dai după colț, aștepti, revii, iar tragi s.a.m.d. până reușești să aplici legea și ordinea... până la următoarea „intersecție” unde reiei procesul de la 0 (zero).

Am întipărit deja o expresie în ceea ce privește atmosfera din Quake 2: „Dacă în Quake atmosfera era kaki, în Quake 2 te scalzi într-un univers gri-metalic”. Asta datorită diferenței notabile între atmosfera creată de „dungeoanele” și tunelele înguste din Quake și camerele largi, eventual fără tavan și ferestrele cu vedere... spre reactor din Quake 2.

Ca să fiu sincer nu știu ce HDD îți trebuie pentru a nu înnebuni așteptând „loading-ul” dintre nivele, sau în momentul în care încerci o salvare. Cred că singura soluție ar fi să ai 248 Mo de RAM cu DIMM-uri de 10ns pe care să creezi un disc virtual și să rulezi Q2 practic din memorie...Vise!

Pe total însă concluzia este una singură: Q2 te „prinde” mai mult decât Quake prin universul mai credibil, grafica superioară și liniaritatea pe care se desfășoară unit-urile jocului.

-Johnny

și sporește bine de tot dinamismul și senzația de „acolo”.

O notă

Nu mai fac nici un fel de comentarii la adresa sistemului de operare în care rulează. Cert e că nu sfătuesc pe nimeni cu mai puțin de P120 să-l încerce în single-player, asta ca să nu-și strice părerea despre el, pentru că ar fi mare păcat. Quake 2 e făcut să fie dinamic și asta e ceea ce place, iar la 15 fps e destul de dificil să simți vreun dinamism plăcut. În multiplayer situația este cu foarte puțin mai roz.

Cei care au 3Dfx... așa, ce spuneam?

Din nou id

Eu nu prea știu cum se face dar id chiar n-au de gând să greșească. Făcând o comparație într Quake și Quake 2, primul pare o greșeală, pare chiar prea puțin violent, prea puțin animat, ba chiar prost echilibrat. Și stau și mă gândesc. La urma urmei ce e Quake 2? Este singurul care poate merita calificativul de „Quake killer”. La urma urmei, nu ăsta e rostul unui sequel? Go.

-Bugs

Ce ne place

Cel mai bun 1st person de până acum. Repară ce-a fost greșit în Quake și, chiar fără lucruri noi, este un sequel pe cinste.

Ce nu

Câteva momente în care atmosfera sumbră ar fi fost mai potrivită decât o poantă un pic forțată. Eventual, chestie de gust.

95

GAME OVER





IT'S TIME TO RUN OUT

Incubation

Produs de Blue Byte

Minim

PS=90/16M
2X CD-ROM
SUGA Card
Win95

Recomandat

PS=166/32M
4X CD-ROM
Sound Card

Lume! Lume! Fii atentă aici că altfel mă supăr și pe cuvânt că nu știu multe.

Ce știu e că atunci când am fost la ECTS, am poposit cu mare tam-tam și un pic de sam la standul Blue Byte. Acolo m-am dat mare cum că eu am făcut review-ul la Extreme Assault și tanti aia de acolo numai că nu m-a pupat când a văzut că i-am dat 91. După aia, am început să mă uit prin jur, chiar cu un scop și anume: INCUBATION. Promisem cu ceva timp în urmă un press-pack și tare eram curios să văd ce și cum. Cum adică dom'le, turn-based, strategic și teryfing pe deasupra și eu să nu-l joc. Și după ce l-am studiat la ECTS, am venit acasă, iar la câteva zile sună poștașul de două ori și-mi aduce Incubation. Păi să mai zici că nu sunt un tip norocos.

Ideea e simplă. Știți Laser Squadron? Nu? Atunci închipuiți-vă partea de luptă în teren din UFO, separată complet de partea de cercetare, economie și alte bălării și simplificată cât de cât. Obțineți astfel o imagine a ceea ce este Incubation.

Alienii cei bla bla, au făcut bla bla și după ce că bla bla, mai și bla bla. Așa că trebuie să le-o tragi de să le iasă fotbalul din cap, corp, tentacule, carapace sau mă rog.

O misiune

Ai la dispoziție un număr de băieți (fete nu-s), dotați cu arme și echipament, pe care-i pui la trosnit alieni. Obiectivul unei misiuni nu constă neapărat în decimarea extraterestrilor, putând fi ceva de genul „du-l pe Cutare acolo și ai grijă să nu moară Bratt”. Bratt ăsta am vaga impresie că ești tu (asta în poveste) astfel încât dacă moare, e numai un pic game over.



Locul unde băieții buni capătă lucruri rele.



Exact ca-n filmele de acțiune, unde orice bătălie are loc într-o hală, topitorie, congelator cu hălci de carne atârând din tavan sau depozit de muniție.

Armele și echipamentul nu cresc în copaci ci costă „equipment points” și nu pot fi procurate oricând. De exemplu, poți să-ți dotezi băieții în nava cu care ai sosit pe planeta cea bântuită. Faci asta când îți pică mai bine, când ai bani mai mulți sau etcetera, însă odată făcută aprovizionarea, gata, năvuța dispăre.

Arme sunt destule și echipamnet deasemenea. Se merge de la Light Combat Gun la nu știu ce grozăvie de super-blaster, trecând prin câteva tipuri de mitraliere, arme cu laser și altele asemenea. Ba are chiar și aruncător de flăcări. Heh, heh!

La echipament lucrurile stau la fel. Se găsesc scanner-e, tot soiul de armuri, muniție, prim-ajutoare etc. Problema e că, pe lângă acele „equipment points” de care faci rost în timpul misiunii, ca să poți echipa un soldat cu ceva anume, trebuie ca respectivul să aibă îndeajuns de multe „skill points”, adică, mai pe românește, să-l ducă mintea să folosească jucăria. Skill-ul unui băiat crește în timpul misiunii, odată cu împrăștierea pe pereți a inamicilor. Fiecare om mai are și niște atribute ca în UFO: experiență, abilitate, acuratețe etc.

În misiune, muți tu, după aia mută dânsul și tot așa. Dispui de un soi de radar relativ limitat, în sensul că știi unde se flă alienii chiar

dacă nu-i ai în raza vizuală, cu excepția cazului când se află într-o cameră închisă. Deasemenea vezi mutările pe care le face calculatorul. Fiecare unitate, om sau mai puțin om, acționează (se mișcă, trage, deschide, face cu ochiul etc.) în limita punctelor de acțiune de care dispune. În timp, punctele de acțiune cresc în număr, odată cu înaintarea respectivei unități în grad.

Păi, veți spune, dacă văd ce mișcă partea adversă, unde mai e strategia? Hm! Natura misiunilor din Incubation este una diferită de natura celor din UFO. O misiune este un soi de puzzle. Ce-i drept un puzzle cu mai multe modalități de rezolvare, dar totuși un puzzle, care este mereu același. Astfel că deși vezi ce se întâmplă și cu partea adversă, faptul nu te ajută cu mare lucru. Și asta pentru că obiectivele misiunilor nu constau

mereu în uciderea tuturor alienilor, ca în UFO. Nu trebuie să te dai de ceasul morții căutând ultimul

supraviețuitor care se ascunde prin cine știe ce vizuie și să pierzi unități pentru că, plictisindu-te, ai dat dovadă de imprudență.

De-a lungul campaniei (jocul propriu-zis) poți câștiga sau pierde unități. Dacă pierzi un soldat în misiunea x, s-ar putea să te dai de ceasul morții în misiunea x+y, pentru că nu-ți ajung oamenii. La un moment dat ai de ales între a îndeplini o misiune în care câștigi un om și una în care câștigi doi, bineînțeles mult mai grea. Cum preferi.





O grafică și un sunet

Blue Byte mi-au atras atenția în ceea ce privește grafica, începând cu Archimedean Dynasty. A urmat Extreme Assault și deja era clar că băieții știu ce fac. Incubation este chiar foarte bine lucrat pentru o strategie. Vederea asupra câmpului de luptă este absolut la alegerea jucătorului și poți să ai o perspectivă izometrică (UFO) sau una de sus (Laser Squadron). Deasemenea, dacă dorești să vezi din punctul de vedere al

unui soldat propriu, e ok. Ba uneori vezi și prin ochii unui inamic, atunci când se mișcă.

După aia, atunci când trage un nene tr-altul, eventual mai cornos, și, eventual, îl face să renunțe... păi îl face zdrențe în adevăratul înțeles cuvântului, adică sar bucăți de alieni verzi-șii de mai mare dragul, iar gloanțele, laser-ul și ce-o mai fi, arată tare bine.

Peisajul nu e foarte încărcat, dar ce există în joc are de obicei un rol bine determinat. Există niște lăzi în care găsești fie muniție fie echipament (puncte de). Ici și colo câte o ușă sau o trapă prin care mai intră băieți răi în joc, îți dau ocazii să vezi o animație cu abur și foc. În unele misiuni ai ocazia să folosești platforme anti-g cu care să te deplasezi. Apropos. În general nu s-a dat cine știe ce importanță axei Z, cu excepții de genul alienilor care bântuie pe tavan sau se află cocoțați în cine știe ce punct strategic de unde te împușcă cu ceva mai mult decât vorbe urâte. Băieții tăi au la un moment dat și jump-jet-uri, asta ca să se poată deplasa zburând, eventual, peste un obstacol.

Dacă mai spun că au soldații, dragii de ei, un echec de mai mare dragul, că numai că nu-i ajută pe alieni atunci când îi faci să renunțe și că uneori tipă de-arde-o pe Linda de la bulgari plângă de ciudă, se vede că sunetul nu trage în jos situația.

Pe lângă asta...

Se joacă în rețea, prin modem, prin cablu serial, ba chiar și în patru pe același calculator, pe principul „hot-seat”. Eu, după aia mă scol, mă întorc cu mâinile (sau nu) după care mută jocul. Obiectivele jucătorilor sunt diferite și generate aleator. În jocurile multiplayer se stabilește numărul de puncte de echipament cu care începi, după care fiecare își câștigă propria echipă, așa cum câștigă capul și spiritul managerilor. Există două moduri de joc, în primul care privește alcătuirea echipei: normal, adică recrutezi soldați și-și dotezi cu



Mă, eu cred că soldatul ăla avea alcoolemia crescută, că uite ce explozie frumoasă a făcut.

ce crezi de cuviință sau, cel de-al doilea mod, mercenary mode, în care recrutezi diferite tipuri de unități, de la răcaci bătuți în cap și ieftini, la ofițeri de elită și scumpi, care vin echipați gata.

Pe total, s-a dat foarte multă importanță jocului multi-player și asta e bine. Se joacă și pe Internet, dar... mai târziu. Peste vreo câțiva ani, poate?

În minus, plus

Eu la ochi așa... am văzut două minusuri, nu foarte rele. N-ar fi fost rău să poți trage când și în ce vrei. Cu excepția aruncătorului de flăcări care poate fi folosit în orice moment (ca să

obstrucționezi accesul la o anumită zonă, de exemplu) nu poți trage decât în inamici. În plus, obiectele din jur nu reacționează. Nu vezi o ușă sfărmată sau un perete ciopârțit. Că n-ai de unde.

Al doilea minus? Ahem.

Există situații în care accentul cade pe noroc și nu pe strategie. De exemplu, la un

moment dat ești confruntat cu niște bândăgării care funcționează ca un soi de catapulte. Stau la depărtare și-ți aruncă mizerii în cap, fără ca tu să poți face mare

lucru. Ca să reușești ceva trebuie să te folosești de Defense Mode (unitatea respectivă trage pe turul

advers, în orice inamici care mișcă și care îi intră în raza vizuală). Trebuie astfel să

tot salvezi și să încarci, pentru că nu poți să te aperi dacă chestia respectivă e la mare distanță, iar două salve

incasate, omoară la sigur un soldat, nemaivorbind de cine știe ce om de știință de care trebuie să ai grijă sau altceva asemănător.



Fun with friends!

Există și idei bune. Uite, chestia aia cu arma care nu poate fi folosită mult timp pentru că se încinge și se poate strica ba chiar exploda (odată cu posesorul, bineînțeles) e o treabă bună. La fel butoaiile pe care poți să le împingi și care explodează dacă tragi în ele și fac praf și pulbere ce se află în jur.

Pe total

Pe total, îmi place. Arată bine, e îndeajuns de strategie ca să ofere challenge celor ce îl doresc pe domeniul ăsta și nu e nici stupid de greu, nici prostesc de simplu. Știți box-world? Atunci poate cunoașteți senzația de bucurie pe care o ai atunci când termini un puzzle și interesul pe care ți-l stârnește următorul. Unde mai pui și multiplayer-ul? Așadar... go?

- Bugs

Ce ne place

Foarte bine realizat tehnic și destul de incitant ca să te prindă și să te dea un pic cu capul de pereți.

Ce nu

Decorul nu interacționează cu ceea ce se întâmplă. Câteodată dificultatea pare crescută artificial.

93

Total Annihilation

- **Îmi aduc aminte parcă ar fi fost ieri: erau toate pe masă, calculatorul în echilibru stabil, imprimanta în echilibru instabil, iar mouse-ul în echilibru al dracu' de indiferent...**

După o binemeritată vacanță în care am lăsat neuronii la încărcat și am refuzat cu noblete regală orice intruziune de strategie, a venit și momentul reântoarcerii la rădăcini și crudități și iată că **Total Annihilation** a fost norocosul joc cu care am hotărât să îmi refac „mâna” (sau „mana”). Jocul ma prins încă din primele momente cu o grafică pe care o simteam pe gâtleejul princiuar dulce ca nectarul zeilor combinat cu un muștar de Galați. Și aceasta era numai un pescăruș subnutrit pe vârful icebergului...

Buuu!

Grafica este foarte bună și este, ca să zicem așa, *full 3D*, fiecare entitate din joc fiind tridimensională, construită poligonal (ceva absolut nou, dar și absolut bun?!). De exemplu un tanc se înclină suspect când merge pe „plajă” sau când urcă un deal, unitățile se văd printre frunzele copacilor, turelele tancurilor, țevile lansatoarelor, tunurile distrugătoarelor și cuirasatelor se mișcă la marea artă, **commander-ul** poate alerga într-o direcție oarecare în timp ce, cu trunchiul îndoit, trage undeva în lateral, iar totul are un aspect demential chiar dacă numai în 256 culori (puneau mai multe și trebuia un Pentium Pro).

Ce să mai lungim vorba, începi alegând una din cele două armate **Arm** sau **Core** ale căror diferențe sau interferențe nu ne interesează, ca persoane sau personalități vaccinate ce suntem, care știm ca nimic din ceea ce este evident nu este adevărat. Fane în acest caz ar încerca să va-

adoarmă reflexele spunându-vă de ce **Arm** se complac pe teritorii mai cu iarbă, cu viță de vie, cu un păr, cu un măr...

sau de ce **Core** preferă să stea cu picioarele pe un teren mai solid (doar câteva sute de kilometri de metal calitatea întâi)...

nu-l ascultați! Destabilizează.

După ce faci alegerea respectivă și te uiți buimăcit la modul în care calculatorul propriu înghite zecile de Mo de texturi, terenuri și alte alea ale primei misiuni, începe și balul, bal care continuă în mod susținut pe parcursul celor 25 de misiuni și, colac peste pupăză, este și diferit pentru cele două armate.

În joc de bază este **commander-ul**, pe care trebuie să-l păzești ca pe ochii din cap să nu fie deranjat de la lucru manual. Paradoxal acesta este cel mai rezistent personaj mobil din joc și în plus se mai repară și singur dacă nu-l bați la cap cu „mercurialul” și cu recolta planificată la hectar. Realizatorii i-au atribuit (în scârbă) pe lângă laserul din inventar (pe care îl folosește din proprie inițiativă sau când îi comanzi **ATTACK!**) și o



SUS: Unitățile aeriene. „Acum să vă vad!” MIJLOC: Avantajul la **CORE** este că cel puțin la început găsești metal unde vrei. JOS: „PICARD tu ești? am zis ciocănindu-i ușor în vizieră...”

Vulgar display of POWER



Cu ajutorul tastei Shift poți construi un oraș întreg dintr-o zvâcnire de mouse.

mă de-i zice **D-GUN**, care absolut întâmplător este cea mai puternică din zonă (zona jocului neînțeleasă) chiar dacă risipește aiurea energia mai ceva decât o Dacie nesegmentată uleiul. Cu **commander** construiești tot ceea ce vrei și-ți permiți și jocul. Clasic nu?! Construiești o fabrică de roboți și cu ajutorul acesteia construiești un fel de **commander „junior“** mai mic, mai lent, mai slab, dar care știe să facă și niște chestiuni upgrade suficient de importante pentru a hotărâ la granița dintre **VICTORY** și **DEFEAT** și tot așa până la adânci bătrâneți. Dacă-ți distruge inamicul **commander**-ul atunci poți să începi să lăngi (Defeated!) indiferent dacă el a venit cu un robot care trage cu „fasole“ și tu ești deja cu ansa de rachete upgrade.



SUS: Dacă îi muți pe toți într-un loc încep să se dea cap în cap. JOS: Tancurile anfibie?! Unde am pus turelele alea?

În joc nu există decât două resurse: metalul și energia. Metalul se extrage din locuri bine stabilite și din ce în ce mai rare, iar energia se obține din energia solară, geotermală, eoliană sau hidro-energie. Metalul se mai poate recupera din carcassele roboților sau vehiculelor distruse cu ajutorul **commander**-ului sau ale „juniorilor“.

Toate elementele din joc suportă repetabilitate (magica tastă **Shift**), astfel pot comanda unei fabrici să-mi facă cinci **Rocko** și șase **Hammer** sau **commander**-ului îi pot comanda să extragă metalul din trei carcasse din zonă, să facă două fabrici de vehicule și extractor de metal, după care o perioadă pot uita de el, sigur fiind că va proceda întocmai.

Unitățile aerine sunt mult mai importante în **T.A.** decât în alte jocuri de gen în care ele ocupă un rol facultativ, secundar (nu vă spun ce distrugerii face o escadrilă de **bomber**-i în zona



„Tehnica șarpelui“ în materie de abordat ultimii supraviețuitori. Neah.



SUS: „Seara pe deal...”

JOS: O „mână” de **Bomber** în vizită de curtuazie.

bazei).

Terenul este „alterabil” (există teren „distruș” pe care nu poți construi nimic, copacii pot fi extrasi iar dacă un descreeierat trage printre copaci apare un incendiu care distruge rapid toată pădurea...) și permite existența a mai multor nivele de altitudine, astfel dacă poziționez un robot pe un deal acesta va avea un câmp vizual și de luptă mai mari decât ar avea la nivel zero, dacă vreau să distrug un robot aflat pe un munte nu voi reuși dacă robotul cu care atac se află imediat la baza muntelui, însă va fi foarte ușor de la o distanță puțin mai mare de aceasta (dacă stau și mă gândesc bine totuși în acest caz e preferabil să urc pe munte lângă robotul inamic și să încep să-l lovesc cu levierul în cap...)

Răăă!

Calculatorul nu joacă stralucit, dar are ocazia să te pună în nenumărate cazuri în încurcătură, există și nivele exagerat de grele chiar și dacă joci pe *easy* iar unele nivele nu pot fi terminate decât într-un singur fel. De exemplu o chestie care mie nu-mi place este că poți fi atacat și poți răspunde la atac în afara câmpului vizual disponi-

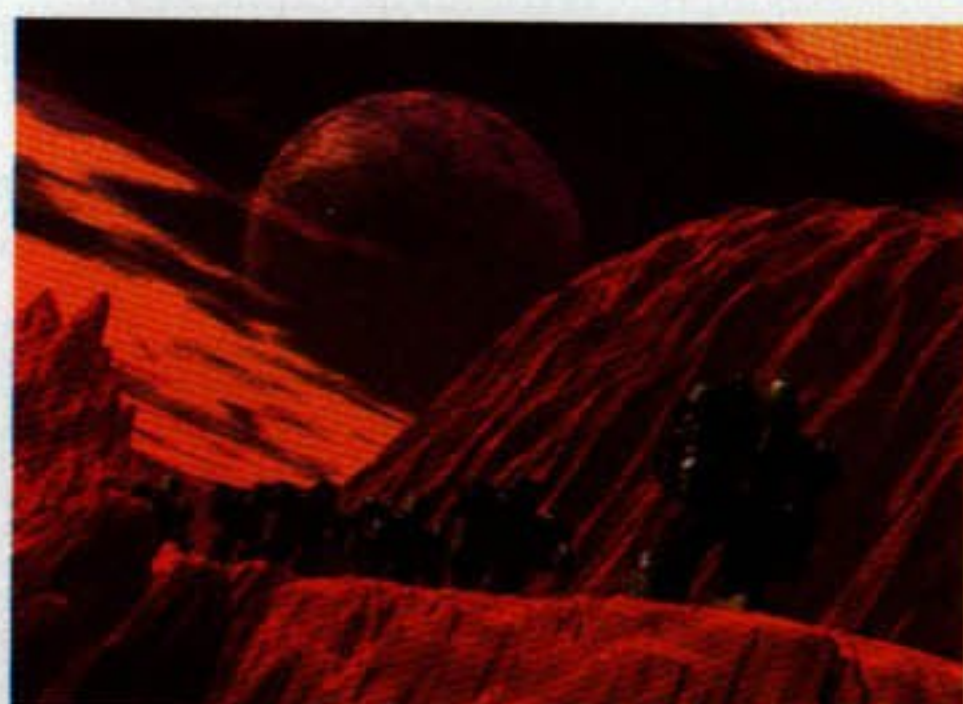
Producator: Cavedog

Minim

Recomandat

PS=100/16M
2X CD-ROM
SUGA Card
Win95

PS=166/32M
4X CD-ROM
Sound Card



SUS: Apus de soare și nu numai atât
SUS-M: Superioritate numerică netă.
JOS-M: Câinii latră, caravana trece.
JOS: În coloană marș!

bil. Când am expus această teză în „plenul” Game Over am rămas foarte rapid singur pe baricade, fiecare încercând să mă prostească cu „Stai să vezi că radarul...face și drege...” Prostii! Pe radar nu apare nimic. Tot la „rele” trecem și faptul ca pe un P166 cu 32M RAM și tot merge chinuit, sub W95. Am zis.

- Johnny

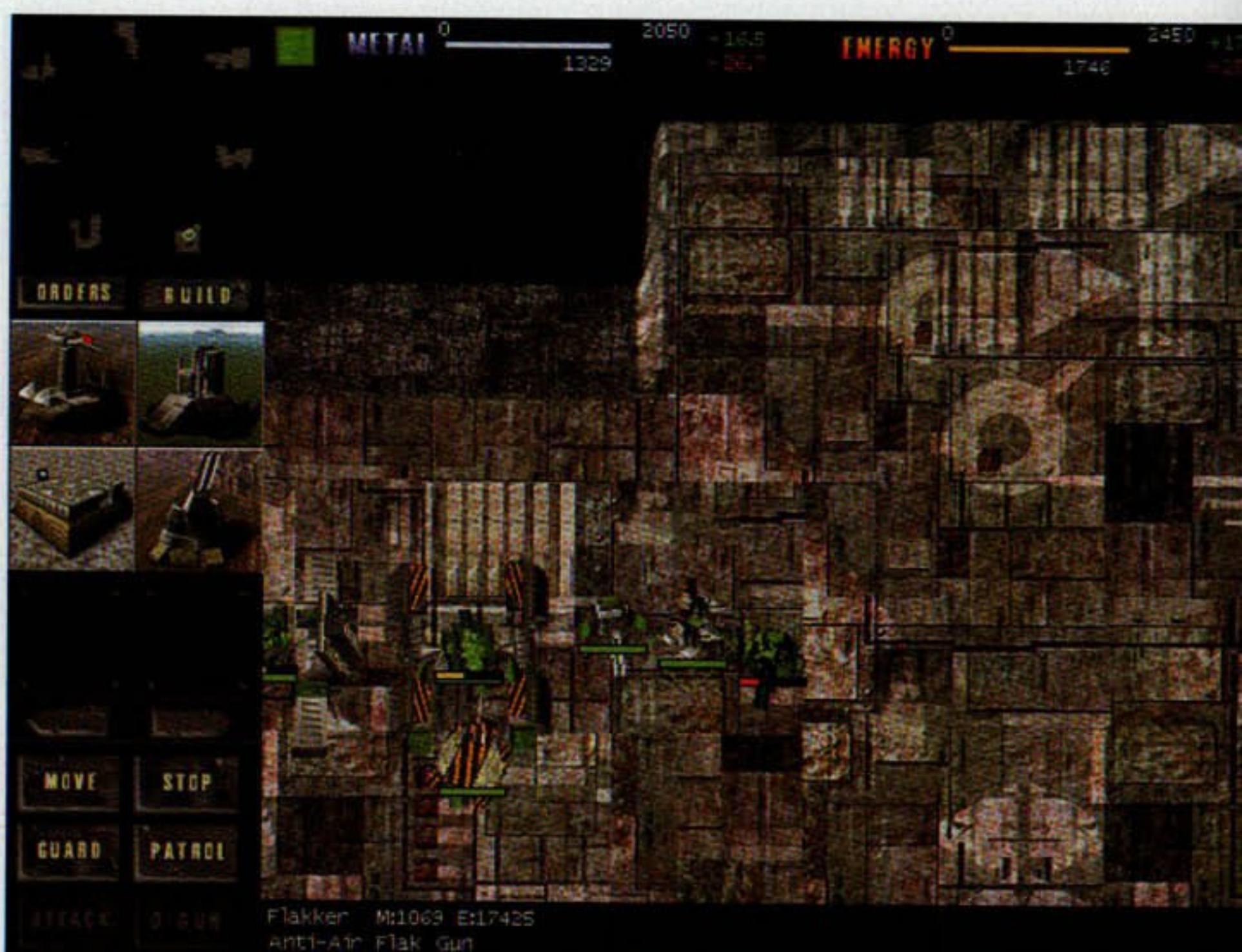
Ce ne place

Un tip absolut nou de a aborda grafic o strategie în timp real. Excelent în multiplayer. Idei și interfață... uau!

Ce nu

Win 95 și cerințele de sistem extreme pentru majoritatea jucătorilor de pe la noi.

96



Pixelul galben care se vede pe hartă este tot screenul meu. De la un capăt la celălalt capăt al terenului consumă zece pâini. Unitatea Flakker e disponibilă pe internet, împreună cu alte chestiuni faine.

Bugs time...

NUMAI PUȚIN

Am cerut o bucată de spațiu ca să-mi exprim și eu părerea despre jocul ce a schimbat viziunea redacției GO asupra strategiilor în timp real. Așadar, după noi, Total Annihilation, la ora actuală nu are un rival cu care să poată fi comparat. Pe domeniul grafic, engine-ul poligonal schimbă tot ce se știa până acum în domeniu. Acuratețea, detaliul și alte lucruri „radical îmbunătățite” în alte jocuri din gen, pălesc până la a dispărea fără urmă în fața graficii un pic grobiene din TA, dar animată de un engine de zile mari. Dacă vezi cum se mișcă în aer un singur avion în demența asta de joc, rămâi cu gura căscată și îți dai seama de cât de în urmă este ca animație Red Alert-ul și chiar Dark Reign-ul. E ca și cum ai compara grafica din Duke 3D, mai îngrijită, mai frumoasă colorată, mai hoată, cu grafica și animația Quake-ului, mai din topor, dar atât de radical deasupra.

Pe domeniul strategiei, ceea ce au în cap cei de la Cave Dog este dezvoltarea unui sistem și nu a unui joc. Astfel, Total Annihilation se vrea un joc deschis, cu accentul pus pe partea de multiplayer, ca la Quake. Unități se pot „da jos” de pe Internet, la fel hărți și tot restul.

Multiplayer

În rețea jocul spulberă o mulțime de concepte, iar conflictele capătă un aer de război „serios”, fără mulți ciucurei atârnați de coadă

ca să sporească distracția. Varietatea de unități și mărimea hărților depășesc tot ce s-a încercat până acum, iar posibilitățile de luptă deasemenea.

Până și resursele, atât de banale în aparență, au o dinamică ce conferă o importanță aparte managementului. Tacticile pripite sunt sortite fără drept de apel eșecului, iar dezvoltarea fără cap duce lejer la pierderea cozii.

Încă ceva? Probabil pare ciudat termenul de „deathmatch” aplicat unei strategii în timp real, dar cei de la Cavedog au reușit s-o facă și pe asta.

Finish

Am pus la testat Dark Reign-ul și Total Annihilation-ul cam în același timp. Jocurile sunt atât de bune amândouă, încât nu poți spune că, uite, ăsta e mai tare! De fapt, abordarea subiectului este un pic diferită. Dark Reign oferă o perspectivă mai fantezistă, la scară mai mică, mai alertă, poate. De cealaltă parte, Total Annihilation posedă grandoare, seriozitate, o amploare a conflictului neatinsă până acum, o animație și un engine revoluționare și o grămadă de idei noi.

Fără doar și poate, Dark Reign se apropie cel mai mult de ceea ce și-au dorit și au visat iubitorii de strategie în timp real. Total Annihilation nu este ceea ce până mai ieri a visat gamerul pasionat de RTS, numai și numai pentru motivul că trece dincolo de ceea ce acesta își putea dori.

Să fie primul dintr-un nou regn?

Bugs

Producător: SSI

Minim

Recomandat

PS=60/16M
2X CD-ROM
SUGA Card
Win95

PS=120/16M
4X CD-ROM
Sound Card

Panzer General 2

„Rușii au atacat la ora stabilită. Am văzut venind tancuri T34 și T60 care își croiau drum prin zăpada de un metru înălțime, dar de care ne puteam apropia cu ușurință, prin unghiul mort, ca să fixăm încărcăturile explosive. Infanteria rusă aștepta rezultatul înaintării tancurilor, dar în cursul nopții a reușit să pătrundă în mijlocul stului, din care ne-am retras cu pierderi grele și părăsindu-i pe răniți. Doar cel care au participat la o retragere rapidă prin lădul zăpezii proaspete, cu niște adevărați ucigași, cum sunt siberienii, pe urmele lor, știu ce înseamnă felul acesta de război și cuvântul „epuizare” - Sven Hassel.

Cu toate că nu voiesc deloc a apărea ca un adic în ochii voștri, după ce o să călăriți câteșva opți Panzeru' sau Tèu' sau chiar Abramsu', vă sigur că totul va fi chiar mai real decât am încercat să creionez în pasajul de-nceput. Oricum să u divagăm de la subiect pentru că vei vedea și înguri despre ce este vorba. Chiar de la început unt hotărât să nu scriu un articol de sine tătător (sau șezător, dacă preferați) ci numai să mintesc diferențele față de Panzer General. Am uat această decizie pentru simplul motiv că cei e nu au auzit de primul Panzer, ori sunt surzi, ri nu aud deloc.

Ce deosebește Panzer-ul 2 de strămoșul său ste concretizat în unele mici mari diferențe. La partea de fond (adică narațiunea, povestea, istoria & bla, bla, bla) jocul se repetă. Este și normal, istoria fiind aceeași. Privind acum din punctul de vedere al peisagiului, diferențele sunt ca între o prăjitură (d-aia bună) și o bucată de slănină ech; totul este mult mai bibilit, ras, frezat și erchezuit. Nimic de zis! De fapt ce să mai insist, și văzut în numerele trecute ale G.O.-ului acele

tănculețe și mașinuțe ce bine sunt luate din penel...

Un alt plus este dat jocului chiar de modul de concepere a hărților. Pentru a îngreuna alcătuirea planului strategic general, creatorii hărților s-au folosit din plin de formula „impassable river”, de aici apărând o mulțime de probleme cu desfășurarea forțelor. Podurile peste ape devin cu adevărat puncte strategice care pot compromite cu ușurință o întreagă campanie. Si orașele sunt un pic mai reale (a se înțelege un pic mai mari ca întindere). Chiar dacă punctele de cucerit sunt, să zicem în număr de trei, orașul se poate întinde pe zece hexagoane; Nu trebuie să vă mai spun că va fi mult mai greu să străbați strazile unui oraș decât să mergi prin câmpul gol, ca-n brânză.

Dar acestea sunt numai mici îmbunătățiri aduse versiunii de bază. Dacă Panzer2 s-ar fi vrut să fie un joc prost, toată comedia se oprea aici. Însă cu SSI-știi nu trebuie să te pui! Noua minunție aduce câteva idei absolut cu cap (și coadă), toate făcute pentru a mări feeling-ul și a personifica acele unități neînsufletețe. Prima inovație este faptul că orice unitate, după ce atinge un grad de experiență, va căpăta două abilități: una dintre ele este specifică armei respective, iar cealaltă este o abilitate aleatoare (sunt vreo 25 în total). O să ziceți: și ce-i cu faza asta? Păi este, măi copii, căci dacă cu abilitatea specifică o mai scoți la capăt, de cea aleatoare va trebui să ții cont în toate mișcărilor de trupe.

Să vă dau un exemplu: un tanc capătă specific „aggressive maneuver” (adică îi crește movement +1) și mai poate primi aleator, de exemplu, „devastating fire” (trage de două ori într-un tur), sau „street fighter” (trece de întăriturile din oraș), sau „battlefield intelligence” (nu poate fi surprins). De aici se vede cu ochiul liber că sunt foarte importante aceste abilități. Plus trebuie ținut cont și de faptul că fiecare unitate cu merite deosebite pe câmpul de luptă, în afara faptului că va primi o medalie, se poate întâmpla să primească și numele unor eroi din cel de-al doilea măcel mondial.

O altă treabă bună este faptul că nu trebuie să „cârpești” jocul din când în când pentru a mai adăuga câte un OF la puterea unităților. Odată cu creșterea experienței, fiecare unitate va primi câte o trasă pe umărul ei de voinic (na, că v-am amețit!), iar pentru fiecare tresă ai dreptul să mai cumperi +1 la putere (max-



Îmbunătățirile grafice față de versiunile anterioare sunt evidente, iar lucrul ăsta contribuie mult la feeling-ul total.

imul strenght e 15).

Dacă este să vorbim tot de părțile bune, hai să amintim și că avioanele nu mai țin seama de combustibil, ci numai cu muniția stau cam prost. Și mi se pare destul de rațional ca într-un teritoriu mic (cel al hărților din joc) să mai fie cazul să și realimentezi. În mare însă, problema aprovizionării a fost un pic mai bine adaptată și realității (în general) dar și jocului (în particular).

Și uite că era să mă iau cu vorba și să uit ce vroiam de fapt să vă spun de la bun început. Stimați tovarăși și prieteni, în acest joc oponentul dumneavoastră chiar dă semne că ar vrea să GÂNDEASCĂ. Nu mică mi-a fost uimirea când pornind un atac frontal asupra unor poziții din câmp, observ că unitățile lui încep să se retragă, renunțând la tactica stupidă „stau pe loc și mor cu el de gât”. Acesta nu-i decât un mic exemplu și drumul până la maturizare este lung și întortocheat, dar contează că s-a făcut primul pas. De fapt, după ce o să jucați un pic PG2, o să vă fie clar că ceva s-a schimbat în bine.

În loc de încheiere nu mai am decât să vă spun că partea bună a acestui articol este că a fost scris (în cele din urmă), iar partea proastă este că trebuie să fie scurt și nu pot să mă lăfăi în cuvinte și descrieri. Ținând cont și de faptul că articolul, cronologic vorbind, este cel mai apropiat de sfârșitul de an, este cazul să vă urez pe voi toți cu ce-mi urați și voi mie! S-auzim numai de bine și nu uitați de tradiționala cupă de șampanie de la miezul nopții!

-Mazer

90

Ce ne place

Un sequel excelent și, dealtfel, binemeritat de către bătrânul general de panțare.

Ce nu

AI-ul nu este extraordinar. Interfața este un pic peste mână.



Lupte groaznice printre unți, râuri, pădurici și plantații de varză.

7th Legion

Producator: Microprose/Epic Megagames

Minim

Recomandat

PS=100/16M
2X CD-ROM
SVGA Card
Win95

PS=166/32M
4X CD-ROM
Sound Card

- **Încă un holovan din avalanșa**
- **de strategii în timp real**
- **declanșată de Red Alert ne-a**
- **căzut în brațe. De data asta, e un**
- **holovan făcând parte din gen-**
- **erația celor care nu se**
- **mulțumesc să fie niște clone, ci**
- **încearcă să aibă câte un**
- **sâmbure de noutate și idee.**
- **7th Legion îi spune? Parcă da.**

Pământeni au fost întotdeauna cam bătuți în cap și asta poți s-o constăți în fiecare zi, fără să te forțezi prea mult. Prin anul multe mii și câteva sute și-au dat totuși seama că Terra nu-i mai poate suporta pe toți și că are nevoie de un timp ca să-și regleze sistemul ecologic. Uite-așa se face că s-au pregătit niște nave care urmau să ducă în spațiu o parte din locuitorii Pământului. Ceilalți, ăia mai fraieri, au fost lăsați la vatră. Și încă ce vatră! După 7 generații, băieții plecați în croazieră s-au întors să recucerească Pământul. Să-l recucerească, pentru că urmașii sărmanilor rămași în mizerie sunt puțini iubitori să-i primească înapoi pe cei ai căror strămoși i-au abandonat în voia unui dezastru ecologic.

Forța militară a Pământului este reprezentată de Legiunea a șaptea, 7th Legion pe numele ei de englezoaică. Cei trăiți în spațiu își spun The Chosen.

Și astfel s-au aranjat lucrurile că la începutul jocului ai de ales între două tabere. Țștia sau ăștilalți.

**Sing along with us,
dee, dee, dee, dee, dee**

Strategie în timp real, va să zică. Dom'le, m-am plictisit să tot explic ce și cum, așa că o să fiu scurt și la obiecte. Bune sau rele.

Diferența principală față de celelalte jocuri din gen constă în faptul că ești bugetar. Neavând încredere în capacitățile tale de a exploata resurse și având încredere mai ales în capacitățile tale de mercenar, cei de sus, cei care te-au pus în fruntea armatelor îți alocă ei banii, din timp în timp. Mai primești câteodată misiuni speciale și dacă ești îndeajuns de măiastru și le duci la capăt, primești bani cu găleata. În rest, reține că fiecare inamic omorât, reprezintă câteva monede puse în porcușorul Dossia. Adică primești bani pentru fiecare inamic ucis.

Interfața este foarte asemănătoare cu cea din KKND, bine pusă la punct, ușor de utilizat și cu

câteva facilități de mai mare dragul. De exemplu, poți să construiești unități și să le chemi direct în ecranul în care te afli, în speță în mijlocul luptei. Asta înseamnă că nu trebuie să părăsești câmpul de luptă niciodată ca să aduci întăriri.

Ce-mi place și nu-mi place în același timp este că în joc apar un soi de cărți pe care le capeti aleator și care pot fi folosite ca niște vrăji împotriva adversarului (God Hammer, Steal Credits, Steal Skill, Curse Production) sau pe propria piele (Stealth, Bless Production).

Ideea e bună la prima vedere dar scârțâie imediat ce o analizezi un pic. Problema e că, alături de cutiile cu power-up-uri ce apar și ele aleator, cărțile astea introduc rău de tot hazardul în joc. Nu mi se părea curat nici în Red Alert să găsești într-o cutie cine știe ce chestii, dar parcă mai era cum era, iar cutiile respective erau mai rare. Aici norocul intervine la tot pasul și mai strică și impresia de război „pe bune”, serios și real. Într-o misiune m-am chinuit o mulțime să-l răzlesc și la un moment dat am făcut-o în 30 de secunde pentru că am primit o carte ce mi-a permis să capturez instantaneu o clădire adversă și să stabilesc astfel un cap de pod în baza inamică.

Unități și programare sau bune și rele

Jocul arată bine, chiar foarte bine. Nu e numai faptul că e SVGA, dar design-ul unităților este foarte reușit, mai ales roboții din 7th Legion arătând bestial. Peisajul e asemănător cu cel din KKND, adică la fel de static. Asta nu înseamnă că nu e plăcut ochiului.

Pe total ca aspect, 7th Legion te cucerește imediat. Roboții sunt împănati cu rachete și trag la o distanță de rămâi perplex. Atunci când trage un tanc, există o anumită pauză până când proiectilul lovește ținta, iar exploziile nu strică deloc impresia. Mai rău e că peisajul nu reacționează, copacii nu iau foc etc.

Peste toată harta domnește un fel de Fog Of War, care revine cu timpul peste teritoriul descoperit. O chestie și bună și rea, dar care nu poate fi dezactivată.

În ceea ce privește AI-ul, se disting două părți. Inamicul gândește clar mai bine decât ce am văzut până acum, se retrage, de exemplu, când nu mai are șanse. Din nou însă există o chestie care mă exasperează. Programatorii e clar că nu și-au făcut treaba așa cum trebuie și nu cred că e numai vina Win 95-ului, deși tare sunt



Peisajul, unitățile și lupta în general, arată foarte bine. Mai ales când trupele nu trebuie să se miște conform unor ordine, oricare ar fi ele.

tentat să o cred și p'asta.

Rutina de căutare a drumului pe care o au unitățile tale este stupidă rău de tot. Niciodată nu poți să faci mișcări de trupe pe scară largă pentru că băieții rămân în urmă, uită ordinele, încurcă drumul sau pur și simplu nu se mișcă din loc. Din momentul în care ai dat ordinul și până să vezi că unitatea respectivă se mișcă, trece un timp bun și cel și deranjant rău de tot. Chestia asta se simte și la adversar, care reacționează cu întârziere la apariția ta. Din pricina asta, lupta tinde să capete un aspect dezordonat și călcător pe nervi, fiind mai greu să-ți miști trupele decât să elaborezi strategia, ceea ce e total penibil.

Hm și nu știu de ce tot am feeling-ul că dacă era sub DOS s-ar fi mișcat mai bine. Măcar cursorul nu mai avea inerția aia caracteristică Win 95-ului, care se întâlnește și în War Wind și în Incubation, ba chiar și în Diablo, într-o mai foarte mică măsură, ce-i drept.

Să verdictăm, deci

E păcat că un joc care, deși cu o idee clasică avea toate calitățile să placă, a ajuns în ingrata situație de a plăcea numai la prima vedere și de a fi displăcut din pricina băteii cu care s-a dat în balta tehnică. Nu știu. La urma urmei nu l-am probat decât pe un P166 cu 32M însă dacă mă gândesc cum zbârâie Red Alert-ul, chiar sub Win 95, pe același calculator... mai scad un pic din scor. Go.

- Bugs

Ce ne place

Design foarte bun, interfață, poveste și idei, ochei. Grafic și sonor bine pus la punct.

Ce nu

Bine pus la colț și coadă de lipsa jucabilității, generată de scârțâieli și trosneli puternice în engine-ul de mișcare, căutare...

Producator: Anark

Minim

Recomandat

PS=90/16M
2X CD-ROM
SUGA Card
Win95

PS=166/16M
4X CD-ROM
Sound Card

Galapagos

ALICEUA

Fără nici o îndoială cel mai original joc prezent în premieră la ECTS a fost GALAPAGOS. Nu vă spune nimic? Ei, nici mie nu-mi spunea, iar acum îmi spune că va face fiori. Eu, am fost atât de frustrat când am pus prima oară mâna pe el, încât îmi venea să-l pocnesc pe creator, că tot era în dreapta mea. M-am mulțumit însă cu un râs amar. După câteva clipe, deși puțin umilit de ecranul din perete, căci la așa aș cresc monitoarele, am prins un mare drag.

Galapagos este un joc 3D, real-time, care introduce un nou principiu în lumea entertainment-ului, prezentându-l pe Mendel, primul personaj autonom din lumea jocurilor. El învață și se adaptează la mediul înconjurător. Are în cap așa chematul controler, NERM, prescurtarea unei „atrocități”, (Non-stationary Entropic Reduction Mapping), fiind de altfel o nouă formă de „viață-artificială” creată de Amok. Cu alte cuvinte, să înțelegeți și voi, să pricep și eu ce-am scris mai sus, vă zic așa: Mendel asta e un fel de păianjen, prost de dă în gropi și la propriu și la figurat, și căruia nu poți să-i zici nimic. Treaba ta este să ai grijă de el, într-un

peisaj de te apucă spasmele. Cu alte cuvinte, dacă vezi că o ia în foc, ori îl stingi, ceea ce nu se poate ori... te descurci. Trebuie să interacționezi cu peisajul, nu cu personajul. Ăla face ce-l taie dibla. De fapt realizez că pentru a vă face să mă „credeți” este nevoie ori de un articol de genul JMC, ori de o teză de 65 de pagini, plus coperti. Nu prea am posibilitatea de a vă explica feeling-ul. Mult mai simplu este să vă spun că ai de rezolvat puzzle-uri gen Escher, în niște labirint-uri 3D, gen Descent, de înfruntat roboți ce-ți stau de pază în 8 cyber-worlds 3D, total diferite. Eu numai când mă gândesc la primele niveluri care mi-au scos suflul și pe care nu era nici un inamic mă las

**„Mintea omului...
lucru' dracului!”**

Îngelare de Andrei Pântână

bătut. Eh, vorbesc prostii, perseverez io când îmi revin nervii pe poziție. Probleme sunt cu duiumul. În încercarea disperată de a-l conduce prin acest „tunel-shaolin” pentru a învăța că apa este udă, că focul arde, că aia-i căh ș.a.m.d., tu te dai de ceasul morții. El nu are inițial decât cele mai elementare simțuri: vede, aude, nu-se-aruncă de la etaj, nu plânge și moare repede. Problema e că, dacă prin cine-știe ce mijloace îl convingi și reușești să-l aduci „viu” până la primul colț, se poate întâmpla să dea colțul (la propriu) și să dispară să urlii la lună că nu vezi ce face decât când

se hotărăște și camera de supraveghere, adică aia prin care vezi tu să se uite după el. E posibil să treacă vreo câteva secunde, timp în care te-apucă disperarea, neștiind peste ce dă animalul și ce pian îi cade-n dorsal! Vreau să spun că în această lume 3D, sau să-i zic așa 6D, tare ți-ai dori să vezi și tu de unde vrei dar nu-i voie. De ce? Păi să vezi feeling ce ai. UNDE-I TOPORUL? Ahhhh, ce-mi place... Ca o concluzie, puneți mâna pe el, că tare mai e ciudat, cretinel și în legea lui. E o minune mânca-l-ar dâlga! Io am vrut să-i dau 90 da' ei, aștilalt, au zis că e pentru nebuni și nu-i dau decât 80 și un pupic ventuză pentru originalitate. Deh...

- Bubble

80

Ce ne place

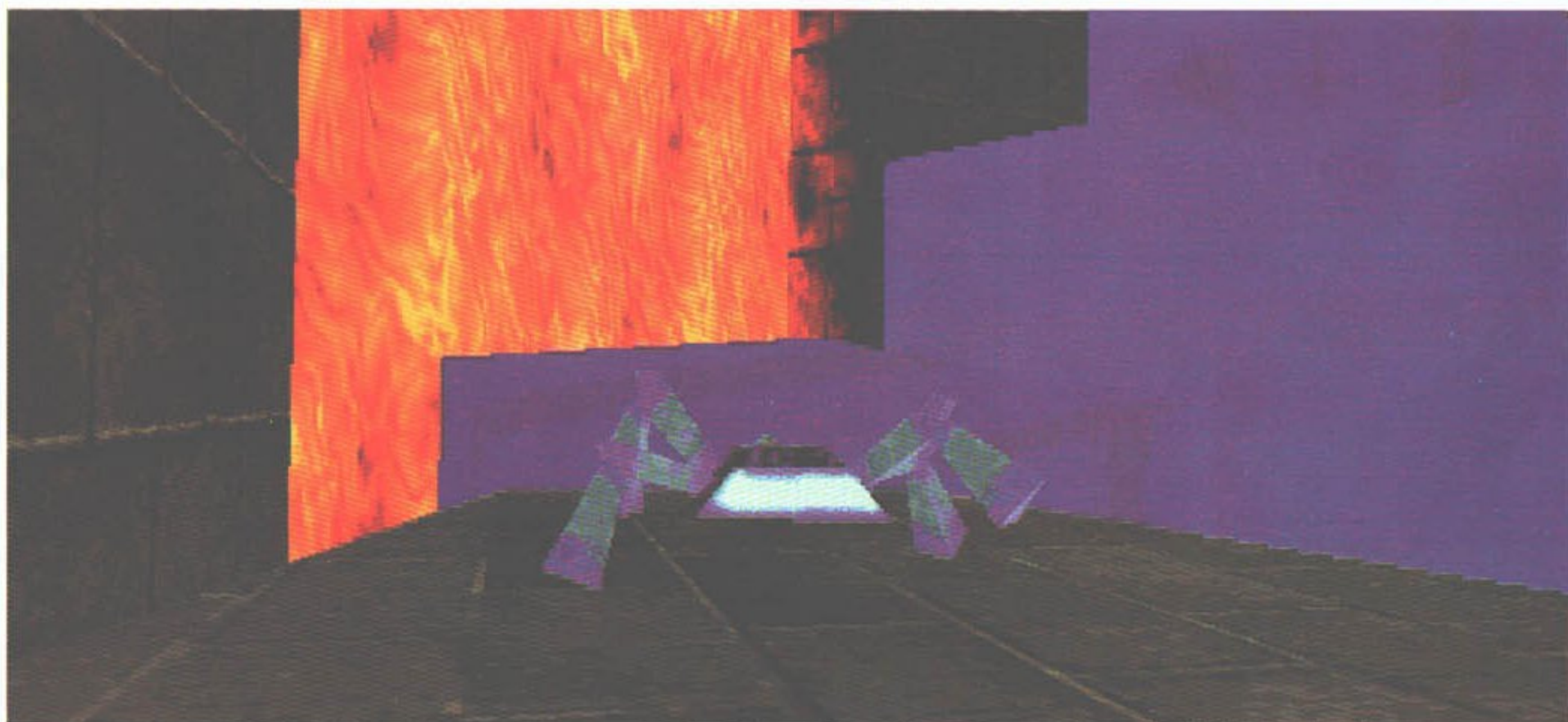
Ce nu

Original până la absurd.
Frustrant până la extaz.
Absolut altceva.

Prea enervant uneori, dar
probabil că asta e scopul:
să te prindă și să se joace
cu tine.



Mendel în diferite ipostaze. Dacă n-ar fi atât de idiot în comportament, aș zice că-mi place de el. Scote câteodată noște zgomote de bebeluș nevinovat și mai are și privirea aia monofazică de mă unge la inimă cu apă regală.



Wargods

- **Iată (un început banal) că cei de la Midway s-au hotărât să mai scoată și alt Beat'em'up în afară de Mortal Kombat (the series) la care încă nu a fost pus un capac.**
- **Și iată, vă zic, ca să mă repet, noul lor joc, purtând mândru numele macronic (de la Macron uan) de War Gods. War Gods e ceva nou pentru Midway fiind creat 3D ca să se studieze reacția pieței și se pare că e foarte bună. Pe scurt, în War Gods ai de ales între 10 dintre cei mai ciudați „zei”: WarHead, Kabuki Jo, Cy-5, Tak, Pagan, Vallah, Maximus, Ah Au Kin, Voodoo, Anubis, fiecare având propriul stil de luptă. Și aici sunt valabile fatalitățile dar nu mai scrie „Finish Him” ci zice „Proove Yourself” adică e clar că nu trebe să-l finiezi paf'altu' ci să te dai mare. La început nu mai grohăie „Fight” ci bolboresește „Begin”, că doar de-aia-i la început. Tastele sunt ca-n MK, doar că tasta Run a fost înlocuită de tasta 3D, care-ți permite să te miști în jurul celui alt.**
- **Combo-urile există și sunt puțin mai ușor de realizat decât în MK, dar dacă te prinde computerul și îți face un „complete combo” îți la jumătate de viață. Măcar arată bine.**
- **Cuvântul introductiv?**

Totul s-a întâmplat acum mulți, mulți ani, cam pe vremea lu' Zâna Zorilor, îmi pare, când o formă de viață de pe o îndepărtată galaxie, care transporta o încărcătură prețioasă de „minereu dădător de viață” a încurcat borcanele și a încurcat-o și ea, forma, prăbușindu-se un pic pe Pământ. La prăbușire minereul s-a împrăștiat peste partea topită a suprafeței planetei. În timp, 10 oameni au intrat în contact cu Minereul și au fost supuși unor transformări care

le-au conferit puteri supranaturale devenind luptători supraelastici, err... evoluți, adică. Aceștia sunt WAR GODS (ochi mari, tremurături, strigăte de uimire, aplauze etc).

Și-acum niște informație

În campionat ai de concurat împotriva celor 10 luptători (adică și împotriva dublurii tale) și a doi „boși”. Primul e Grox. Grăsuț, mega-puternic dar nu prea rezistent (seamănă cu Kintaro din MK II, da' ăla era mega-puternic, mega-rezistent, megastar, megawatt și megaimage cu elefant pe pungă, ca să mă exprim astfel).

Al doilea e la fel de puțin rezistent, dar un pic mai agil. Pe scurt, în luptele cele două de la sfârșit, câștigător este cel care reușește să-l lovească pe celălalt de vreo două ori. În câteva secunde, se decide astfel câștigătorul.

În campionat calculatorului îi crește treptat AI-ul, adică începi jocul cu impresia că ești tare bun și după ce înaintezi în joc nu te mai recunoști. Parșiv și frustrant uneori.

Toate bazaconiile de la sfârșitul rundelor (adică atunci când scrie Finish Him) atât de multe animalități, fatalități, friendshipuri și babalități au fost înlocuite doar cu fatalitățile. Cam fiecare jucător are câte o mișcare cu care împinge adversarul dacă îl „oftică”. Mișcările sunt de două ori mai numeroase decât în precedentele jocuri din breaslă.

Și lile de la sculărie zise

Sunetul este foarte bine realizat de către producători și parcă este chiar mai bun decât la MK. Muzica există și ea, dar dacă vrei să ascuți un

Voodoo simpaticul și abilul și Tak solidul și tambelul. O lume a contrastelor și a și-urilor.

Produsator Midway

Minim

PS-66/16M
2X CD-ROM
SVGA Card
Win95

Recomandat

PS-133/16M
Sound Card

CD audio în timp ce joci să știi matală că există posibilitatea, deși presupun că mulți preferă muzica jocului, fiind foarte antrenantă. Tipetele și sunetele pe care le scot jucătorii sunt perfecte, adică parc-ar fi niște tipete și sunete, nu altceva.

Există o multitudine de rezoluții în care se poate juca, iar pe P133 poți să optezi pentru un 640X480 fără mari bătaii de cap. Totuși, dacă vrei să zburde și să fie dinamic rău de tot...

Astfel se face că...

War Gods este ceva între dinamismul de la MK(2D) și realismul de la Virtua Fighter, luând lucrurile bune dintr-unul și din celălalt și făcând combinație care e tocmai ce trebuie. Multe alte jocuri de cafteală 3D aveau un punct foarte slab și anume mișcarea „camerei”, altfel spus, perspectiva. În War Gods „camera” se mișcă excelent și te ajută pe tine să privești acțiunea din unghiul care trebuie. Cei cărora Mortal Kombat le-a fost și, eventual, mai este principala pasiune ar trebui să fie mai mult decât mulțumiți, iar ceilalți pot eventual să-l încerce, măcar pentru dimensiunea în plus. E chiar bun și în mod sigur unul din motivele pentru care nu s-a impus cum merita este că nu-i spune MK3,5.

- Bogdan

81

Ce ne place

Foarte dinamic și arătând bine din punct de vedere grafic. Compromisul ideal între MK și Virtua Fighter.

Ce nu

Personajele și povestea sunt, ca să vorbesc eufemistic și total neagresiv, penibile. La urma urmei nu contează, dar...



Producator: Sierra

Minim

Recomandat

PS=66/16M
2X CD-ROM
SUGA Card
Win95

PS=133/32M
4X CD-ROM
Sound Card

Perfect Assassin

ADVENTURE

...Assassin? Hm. Parcă știam eu un film cu un titlu de gen... Cu „supăratul” ăla Silvester Stelică și cu celălalt „bad boy” Antonio Benone. Dar cum se face că tipul ăsta de pe cutie nu seamănă cu nici unul dintre ei?

Individul care a creat personajul principal și care a venit cu ideea jocului are la activ mai multe chestii importante, dintre care se detașează ca importanță faptul că a apărut în genericul filmului „Judge Dredd” (tot cu Stelică) undeva pe la „concept artist”. Buuun. Dar care e ideea?

What's the story?

Povestea e puțin șchioampătă și l-ar face pe Asimov să se ia cu mâinile de cap. Ce mai „tura-vura”! Pe scurt cică peste mulți, mulți ani, prin perioada în care GO-ul va ajunge la numărul 16384 (februarie), o specie de viețuitoare din fauna (și pe alocuri flora) universului, numită **Kobrai** (în traducere foarte liberă *Caretaker*), care se ocupau cu „meșteritul” timpului de dimineața până seara, se trezesc într-o bună zi deranjați de la micul dejun de atacul „la baionetă” a unei rase de crustacei prost crescuți. Această rasă (**Pra'MIN**) formată din o grămadă de crustacei ofuscați, căzuți la bacalaureat, se repede, la propriu și la figurat, asupra *Caretaker*-ilor și, datorită superiorității numerice nete a armatei lor eliberatoare, nici una nici două, șterpelesc de la aceștia o chestie/ființă numită *Time Slider* și invadează lumea **Kobrai**-ilor cu unicul scop: „Dominație Universală Totală” (Ei, cum sună?). Și ar fi trăit ei fericiți până la adânci bătrâneți dacă o mână de **Kobrai**, scăpați ca prin urechile acului, nu ar fi contactat cel mai „perfect asasin” cunoscut: **Charon**.

Charon este ultimul *human* supraviețuitor din galaxie, care, folosind tehnologiile cele mai avansate ale mai multor rase, a reușit să-și prelungască viața și să se transforme într-o mașinărie de ucis, jumătate android, jumătate cyborg. Acesta „însfacă” situația cu ambele mâini și face autostopul până la planeta **Kar-Naq** (jocul e plin de nume din acestea imposibile) unde trebuie să se întâlnească cu emisarul **Kobrai**-lor să „definitiveze” contractul. Minunăție mare însă! Când ajunge la destinație și se trezește (mahmur) din somnul criogenic, realizează că a uitat scopul principal. Singurele amintiri care îi mai deranjează cortexul sunt două cuvinte **UI** și **O'Grak** și **Carteele**, care din nefericire nu îi spun nimic. Lucrurile încep să se lămurească în momentul în care intră în orașul **Kar-Es-Taal**.



Play time is over

Jocul este un quest care va place acelor care se dau în vânt după chestiile complexe, cu un univers și o acțiune bine create, dar deficitare oarecum la grafică. Personajul principal e controlat cu ajutorul mouse-ului (necesar și suficient în joc). Universul este complex, cum spuneam, și cuprinde, printre altele, și numeroase personaje de figurație. Jocul are un sistem foarte eficient de „memorare” și conversație pentru a nu fi nevoit să te împarți între foaia de hârtie, pix și monitor. „Deștept” e faptul că poți controla tipul de atitudine pe care o abordezi în cadrul dialogului, de la *meek* la modul normal și agresiv. Atenție însă! Un cyborg din miliție (!) nu va fi prea impresionat dacă îi arăți calibrul armei din dotare, însă proprietarul unui bar este posibil să „scuipe” mai iute informațiile cerute dacă-l „impresionezi” un pic. Modul de vizualizare se bazează pe „camere” cu unghiuri fixe, în general bun, dar care adoptă uneori niște unghiuri incomode. Grafica lasă de dorit datorită personajelor „bitmap” care apar odioase în imediata apropiere a camerei.

Atitudinea corectă în joc este să „caști” urechile și ochii și să interoghezi cu răbdare fiecare personaj (care acceptă dialogul), începând cu numele lor și trecând prin toate punctele pe care le ai de lămurit. Nu e cazul să tragi în dreapta și în stânga ca în **QUAKE** dacă vrei să termini jocul. Nu trebuie să te mire dacă în momentul în care începi să tragi în cineva într-o piață aglomerată vei deveni imediat ținta tuturor armelor ascunse prin buzunarele audienței. Deasemeni jocul e conceput astfel încât nu poți distruge personajele

de care depinde continuarea jocului: ori te anihilează acestea cât ai clipi din ochi, ori te arestează miliția pentru tentativă și te judecă „rusește”. Este important să salvezi frecvent, mai ales înainte de a acționa „în forță”. „Crabii șmecheri” (**Pra'MIN**-ii) care pot apărea în joc trebuie anihilați fără „foc de avertisment” (dacă ești mai puțin dibaci sau mouse-ul merge prost folosește *high velocity ammo* pentru ai spulbera cu o singură rafală). Important! Verifică fiecare personaj anihilat! Nici nu știi ce poți găsi asupra lor.

Câteva chestii tehnice

Instalarea *small* ocupă 10 - 20M însă jocul va merge diabolic chiar și cu un CD-ROM ultra-rapid. Cel mai bine instalezi *medium* (70M).

Pentru cei care au un program de *cache* și memorie suficientă le recomand să instaleze 4M de *cache* în memorie înainte de a porni jocul (cu sutele de fișiere minuscule *cache*-ate în memorie, timpii de așteptare la începerea nivelului și la salvare se reduc de cel puțin 20 de ori!). Am zis.

- Johnny

78

Ce ne place

Complex și cu posibilități destul de mari în a face „ce-ți trece prin cap”. Un quest destul de quest.

Ce nu

Realizarea grafică nu e extraordinară, dar nici ordinară.

Hexen 2

Producator: Raven Software

Minim

Recomandat

PS=90/16M
2X CD-ROM
SUGA Card
Win95

PS=166/32M
4X CD-ROM
Sound Card
3Dfx Card

- Probabil ca la un moment dat, fiecare gamer așteaptă ceva în domeniul jocurilor. De obicei, lista cu lucruri așteptate este destul de lungă, însă există întotdeauna ceva care se află în vârful piramidei. Eu, de exemplu, deși ardeam de nerăbdare să văd *Dungeon Keeper* sau *Quake 2*, la întrebarea „Ce vrei acum!”, aș fi răspuns fără ezitare: *Hexen 2*.

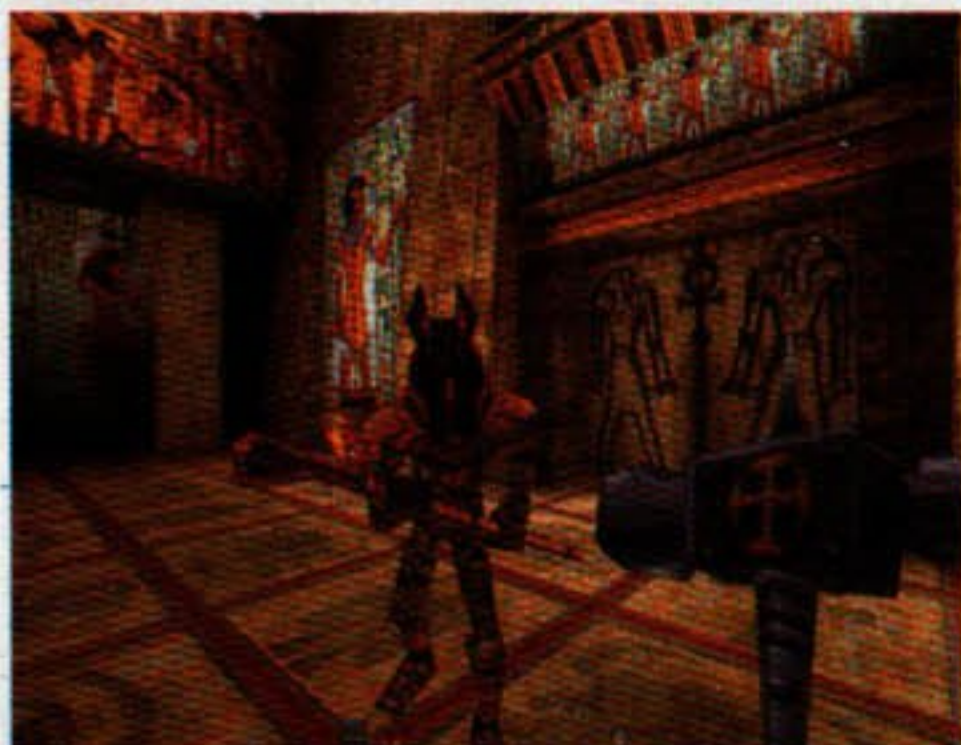
Tam Tam!

Mărturisesc că Hexen-ul m-a lăsat, atunci când a apărut, destul de rece. Și asta nu pentru că aș fi înțepenit de uimire, ci pentru că elementele noi pe care le aducea erau nesemnificative, iar structura jocului părea una destul de îmbăcsită și generatoare de plictiseală. Totuși, după un oarece timp, jocul celor de la Raven a reușit să mă prindă într-un mod destul de ciudat. Ciudat pentru că nu-mi dădeam seama ce-mi place, dar jucam non-stop. Și tocmai când eram eu mai vârat în universul Hexen-ului, apar primele zvonuri oficiale, dacă un zvon poate fi oficial: Hexen 2 e pe vine!

Oh id-ul!

Băieții de la Raven mi-au plăcut din prima. Dacă nu ești foarte tare la programare dar ai simț artistic, lasă pe altul mai bun, în speță id-ul, să facă engine-ul și tu ocupă-te de feeling și alte alea, aducând eventuala mici modificări de ordin tehnic, ici-colo.

Engine-ul Hexen 2-ului, cel folosit și pentru Quake 2, este făcut așadar de id și ajustat de



Ce, mă? Te-am bătut și eu un pic la cap și gata, ai sărit la bătaie.

Așa DA!

către Raven Software, cei care s-au ocupat și de restul jocului.

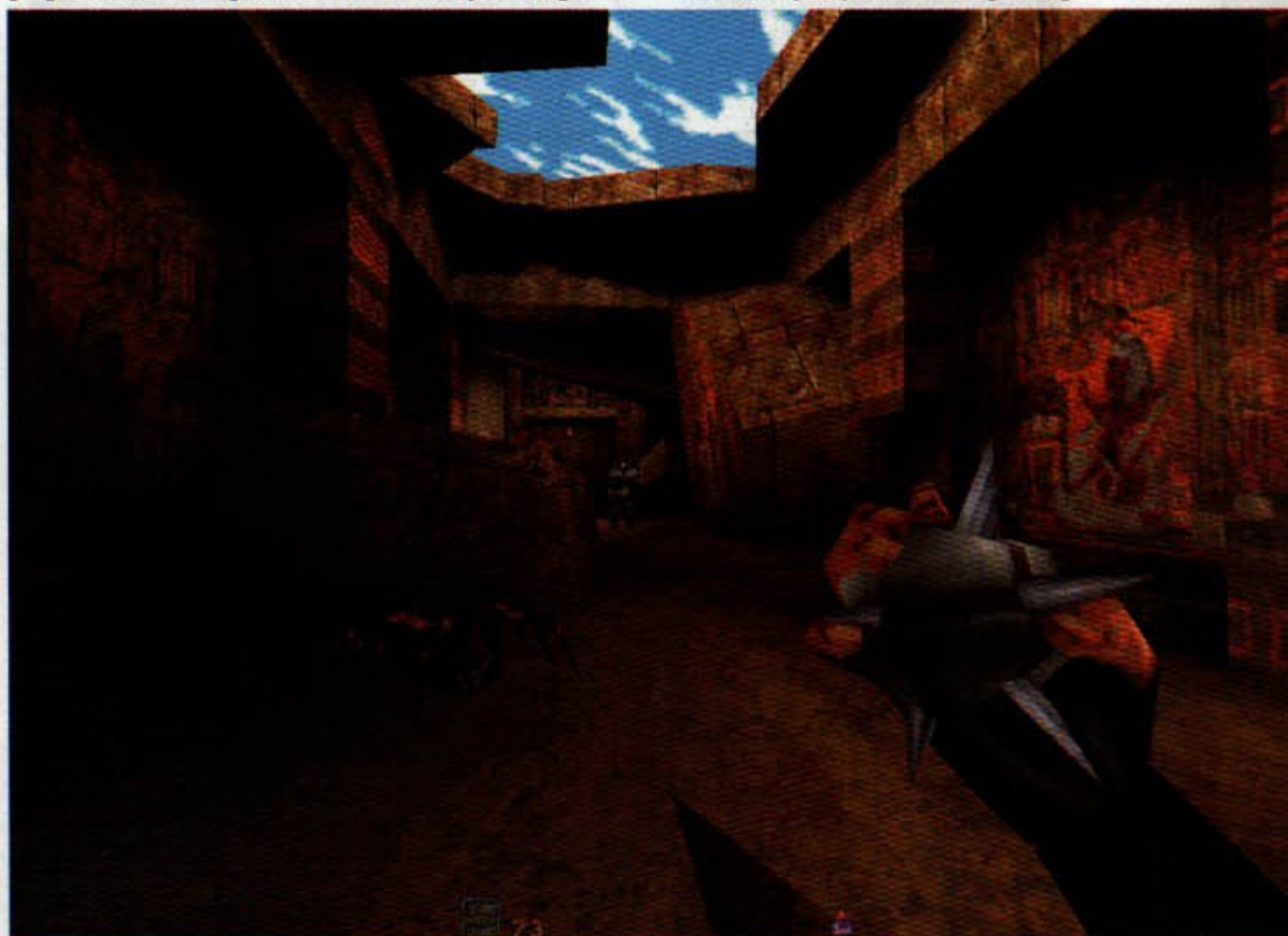
Tehnic vorbind se remarcă îmbunătățiri cu ghioțura. Ce trebuie să vă închipuiți este un engine poligonal de mișcare 3D, ca în Quake (monștri poligonali și nu bitmapăți, obiecte la fel) la care se adaugă un grad mare de interacțiune al obiectelor din jur cu jucătorul (ceva gen Duke Nukem 3D). Mai pe românește, asta înseamnă că poți să sfarمی tot de poate fi sfărmat în mod decent, de la statui de piatră, la copaci, trecând prin scaune, geamuri, zăbrele, buturugi, paturi și alte obiecte populare. Bineînțeles, facilitatea asta a engine-ului e folosită când e vorba să fie mascată o intrare secretă, o trapă sau mai știu eu ce. Ca și în Quake, lipsește un buton pentru USE, așa că dacă ceva pare să ascundă un secret, singurul mod e să-i dai vreo două și să vezi ce și cum.

La partea cu engine-ul, un singur minus, care, funcție de cum îl privești, este puțin important sau vital: lipsește iluminarea dinamică de tipul Quake. Asta înseamnă că nu vezi o flacara pâlpâind sau o explozie luminând în jur. După

cum nu poți să luminezi o cameră dacă folosești o armă pe bază de foc și nu vezi nici un efect de iluminare dacă tragi cu vreo chestie incandescentă. Există totuși niște oarece momente când iluminarea un pic altfel, atunci când folosești o torță, de exemplu.

Lipsa iluminării dinamice trage în jos aspectul, dar ridică ditamai bolovanul de pe umerii procesorului, astfel încât jocul să meargă cât de cât decent. Cum am zis, depinde ce și cum îți dorești. Oricum, chiar fără iluminare dinamică, grafica nu e deloc rea, iar designer-ii nivelurilor, fără nici o îndoială, sunt băieți nebuni la cap.

O îmbunătățire radicală o aduce însă prezența apei transparente. Acum poți să vezi din apă ce se întâmplă afară și invers. Dacă în jocul single-player, asta are o importanță mai mult de natură estetică, într-un death-match e destul de clar că una e să sari și să dispari în bleaștină și una e să-ncerci să te-ascunzi pe fundul unui lac de cleștar, unde nici măcar nu găsești vreo zână. Nemaivorbind de posibilitatea de a i-o trage celui de pe mal, dacă nu e atent la ce păstrăv cu arbaletă și față umană e prin apă.



Doar să nu-ncerci, din obișnuință, să scoți cuiul cu dinții.

Personaje SI OBIECTE

Patru personaje, fiecare cu armele și caracteristicile sale. Un personaj posedă 4 arme primare, care pot fi upgrade-ate temporar folosind un Tome of Power și o armă specială, pentru crearea căreia sunt necesare trei piese ce pot fi găsite pe parcurs. Fiecare are o poveste de mai mare dragul dar ce contează cu adevărat sunt abilitățile speciale.

ASASINUL

(sau asasina, dacă ții la precizie) e un personaj fragil, cerând din partea mânuitorului său nu folosirea forței brute și a curajului, ci a inteligenței și subtilității. Faptul că se poate deplasa fără zgomot și dexteritatea extraordinară, o pot ajuta să-și surprindă ușor adversarii, îndepărtându-i înainte ca aceștia să-și dea seama ce se întâmplă. Iar dacă atât nu ajunge, legendele spun că Asasinul își poate dezvolta abilitățile de la a se face nevăzut în întuneric, până la a deveni invizibil în plină zi.

CRUCIATUL

petrecându-și tinerețea între zidurile unei mănăstiri, nu este un adversar foarte puternic, dar reușește să îmbine calitățile unui războinic cu cele ale unui vindecător. Credința către zeul său îi este răsplătită periodic, acesta readucându-i sănătatea la maximum. Din când în când, el mai este capabil să își adauge la forțele proprii, pentru o scurtă perioadă vitalitatea și puterea adversarului ucis, reprezentate printr-o sferă magică pe care o poate culege.

PALADINUL

se află și el în grațiile unui zeu, dar este departe de a fi un om sfânt. Cel pe care îl slujește este Kravnos, zeul războiului, iar el reprezintă prototipul războinicului perfect. Este, fără îndoială, cel mai puternic dintre cele patru personaje. Paladinul este efectiv în lupta de aproape, față în față, armele lui fiind deasemenea potrivite pentru astfel de ocazii. Se bucură de favorurile zeului său, care îl ajută să se deplaseze foarte liber prin apă și îi dă o rezistență deosebită în mediul respectiv. Ocazional, atunci când e pe cale să fie ucis, crește în putere și statură, ceea ce-l poate scăpa din situațiile limită.

NECROMANTUL

este cel mai puțin rezistent dintre personaje. Forța sa scăzută l-a îndreptat către studierea tainelor întunecate ale magiei, ceea ce îl transformă într-un foarte bun oponent în lupta de la distanță. Abilitățile sale îi permit să colecteze forța vitală a adversarilor uciși, fie sub formă de mana, fie sub formă de vitalitate. Câteodată, secera lui îi adaugă din vitalitatea oponentului.

OBIECTELE

dau, de la Heretic încoace, o bucată bună din savoarea jocurilor de la Raven și asta, nu atât în single cât mai ales în multiplayer Hexen 2, nu face excepție.

Heretic-ul a fost primul joc de acest gen în care prim-ajutorul sau, mă rog, poziunea care-i ține locul, a putut fi păstrată pentru un uz ulterior. Este deci limpede că cele mai folosite obiecte sunt sticlele cu astfel de licoare, mai ceva ca bitterul suedez.

Pe locul doi se află Tome Of Power, o carte magică, ce sporește puterea armelor, la modul că transformă practic o armă în altceva.

În rest, probabil legat de caracterul de RPG proaspăt introdus, tare mai sunt multe de încercat.



Gura mare că obiectivul Colgate te mănâncă.

Să structurăm

Deși engine-ul e de Quake, se vede de la primul pas că jocul e făcut de Raven. Structura nivelurilor este total diferită de cea din Quake. Se merge mai mult pe ideea de labirint, iar nivelurile sunt, în general, mai întinse pe orizontală, decât pe verticală. Hexen-ul, de la mama lui are o bucată bună de căutare implementată. Nu e de ajuns să împuști toți bărzăunii dintr-un nivel ca să poți termina jocul. În plus, un anumit nivel nu are un final în adevăratul înțeles al cuvântului. Jocul e structurat pe un soi de misiuni, care au fiecare câteva hărți (ca să nu mai repet „niveluri”) între care poți să te miști liber. În nivelul cutare ai nevoie de cheia cutare. Cheie pe care o găsești în nivelul următor, de unde o iei și te întorci ca s-o folosești.

Chestia asta cu căutatul obiectelor în diferite hărți poate să nu placă unora, pentru că, la un moment dat, se generează timpi morți. Ideea e că structura nivelurilor nu este una făcută ca să-ți mănânci nervii, fiind aduse clar îmbunătățiri față de Hexen, unde te dădeai cu capul de pereți până colindai ditamai hectarul de hartă, de nu mai știai ce, cum, care buton, care ușă și ce talisman. Pe de altă parte, ca și în Quake, nu există hartă. Așadar ce ți se dă pe o parte, ți se ia scurt pe cealaltă. E normal însă ca un joc ce conține plafoane să nu permită o hartă, sau cel puțin nu una folosibilă.

În plus, s-a trecut la sistemul de monștri din Quake. Adică mai puțini, dar mai țapeni. În Hexen apăreau încontinuu și nu trecea mult timp până să te enervezi. Aici există un număr fix te inamici. Frumoși, drăgăstoși, îi omori, bravo ție, te plimbi liniștit și-ți vezi te trebur.

Plus RPG

Raven a socotit să mai dea niște culoare jocului adăugând o bucătică, ce-i drept nu foarte mare, de RPG. Prima influență a genului

pomenit se simte chiar de la început, din faptul că îți alegi personajul și nu o faci de florile mărilor și nici ale altcuiva, alegerea chiar contând în timpul jocului.

În plus, personajul pe care îl intruchipezi evouleză pe parcurs. De unde la început e slăbuț, iar maximul punctelor de sănătate este, să zicem, 69, după ce îl dai cu capul de pereți câteva nivele și mai vede cum stau lucrurile „in the real life”, se călește, dezvoltă și tot așa, ajungând să aibă peste 100 de puncte de viață. Așadar RPG.

RPG și pentru că găsești tot soiul de obiecte magice, amulete sau talismane, care îți conferă cine știe ce puteri. E un inel, de exemplu, care îți permite să respiri sub apă. Nu mai pun la socoteală clasicele obiecte prezente în jocurile lui Raven de la Heretic încoace, sub formă de cărți magice, torțe, șipuri cu lichidul ăla verde da' exploziv și alte „chaos device”-uri, la propriu și la figurat.

Așa da!

Ca să termin liniștit trebuie să dau un verdict. Verdictul nu e deloc greu de dat. Hexen 2-ul este primul joc 1st person din seria ultra așteptată din care mai fac parte Quake 2, Daikatana, Sin și alții la fel ca ei. Și așa, ca primă apariție, pe cuvânt că face impresie bună. Colaborarea dintre id și Raven a ajuns la un soi de împlinire. Hexen 2 reușește să fie un joc rotund, cu tot ce-i trebuie ca să placă. Nouă, cel puțin, ne-a plăcut și cum noi dăm scorul... Go.

-Bugs

Complimente

Primul pas făcut înainte de la Quake. Design și grafică excelente. Poate multumi și iubitorul de frumos și îndrăgostitul de... acțiune.

Critici

Iluminarea dinamică ori lipsește ori nu se simte, adică... tot aia. Lipsa hărții, poate deveni frustrantă. Arsenal redus.

92

Carmaggedon

Producator: Stainless Software

Minim

PS=75/8M
2X CD-ROM

Recomandat

PS=133/16M
4X CD-ROM
Sound Card

Jocurile cu mașini se pot împărți, la modul foarte rapid, în două: curse cu mașini în care accentul este pus pe simulare, coordonare și alte lucruri serioase (F1GP, Nascar Racing) și o a doua categorie de jocuri în care spectacolul și demența se află în prim plan (Destruction Derby, Stunts, ba chiar și Need For Speed).

Fiecare categorie are un lider. Și dacă în cazul jocurilor „serioase” Formula 1 Grand Prix 2 de la Microprose este un lider de necontestat, Carmaggedon tocmai a ocupat acest post în cea de-a doua categorie. Cea cu haos la superlativ.

Ușor, ușor

Carmaggedon nu face cu siguranță impresie bună la prima vedere. Ce e aia să mergi și să calci civili și vaci în stânga și-n dreapta ca să câștigi bani și timp? „Probabil că producătorii au mers pe ideea asta tocmai ca să ascundă slăbiciuni în altezone ale jocului”, mi-am zis admirând un meniu de doi lei, lucrat parcă de niște programatori începători.

Oh, dar n-a trecut mult ca să-mi dau seama că e perfect scuzabil să ai un meniu urât dacă jocul are un engine de nota 11. Fără nici o exagerare, engine-ul din Carmaggedon pune la colț toate încercările în domeniu. Accentul nu e pus pe generarea unei senzații de viteză, nici pe departe, deși, dacă vrei și ai o mașină corespunzătoare (și în joc și pe birou) poți să o obții rapid. În prim plan se află spectacolul și acrobația. Căderi, salturi, derapaje, alunecări, răsturnări, rostogoliri, bușituri, toate le găsești și încă realizate atât de bine încât uiți să te oprești.

Engine-ul tratează obiectele cu extraordinar de mare acuratețe. Mașina are o anumită formă, la fel obiectele de pe traseu și fiecare muchie sau colț contează. Te poți opri balansându-te pe marginea unei gropi, după cum poți să te ciocnești în aer cu un concurent, fiecare mașină reacționând funcție de



Metroul bucureștean într-o zi de primăvară furibundă, cupă o iarnă bogată în zăpadă, n-ar arăta mai bine.

formă, greutate etc. În plus, poți să mergi pe sub apă, ba chiar și pe un perete înclinat la 70 de grade. Sub apă efectul legii lui Arhimede este realizat foarte bine și e o plăcere să vezi că atunci când accelerezi, având tracțiunea pe roțile din spate, botul mașinii se ridică (se învață în liceu, la mecanică, ce și cum). Cred.

Combinăți acum toate cabapilitățile astea extraordinare ale mașini și ale engine-ului cu un peisaj încărcat și foarte variat, în care axa Z a fost luată bine în calcul. Traseele nu sunt deloc monotone sau plictisitoare. Nu trebuie să ajungi primul la finish, tot ce trebuie să faci este să treci pe la check-point-urile care marchează traseul într-un anumit timp. Ca să ți se mai adauge timp la contorul care scade și vestește Game Over-ul, trebuie fie să calci oameni sau animale (vaci), fie să culegi niscaiva power-up-uri (sunt de mai multe feluri). În rest, libertate totală. Scurtezi drumul pe unde vrei, sări, te cațări, explorezi, încerci absolut tot ce-ți trece prin cap. Ți se pare că se poate ajunge pe casa aia? N-ai decât să cauți o trambulină potrivită sau să improvizezi una și treaba-i gata. În primele momente nu se poate să nu rămâi uimit văzând ce libertate de mișcare ai.

Greu de tot

Până acum a fost ușor. În timpul cursei mașina se mai și strică, natural de altfel, că doar nu mergi ca omul, ci ca neomul. Poți să o reperi chiar în timpul cursei dar costă bani. Cu banii câștigați în timpul cursei din oameni călcați și alte lucruri reprobabile, poți să-ți cumperi câte o armură mai rea, un motor mai motor sau ceva sisteme ofensive. Ba poți să-ți schimbi și mașina, după un timp de afaceri prospere.

Mai dificil e că ai la dispoziție o puzderie de

mașini (mai pe bune sau mai păcălicește) și ca la vreo sută de trasee. Îți dai seama că până le joci pe toate, cu toate, ca să poți zice că ai încercat și văzut totul, ai ceva de lucru. Mașinile chiar diferă bine de tot între ele, iar diferențele se simt efectiv. Una e să mergi cu un soi de TAB cu șase roți, care face praf tot ce mișcă, rezistă mai mult și deci costă mai puțin la reparat și alta să mergi cu un bărzăune de mașină cu care poți sări și te poți cățăra unde nici cu gândul nu gândești, având o viteză și un demaraj corespunzătoare.

Concluzie? Uau!

Sună bine fraza asta cu „La ora actuală...” așa că o s-o folosesc și de data asta. Deci: la ora actuală, Carmaggedon joacă ținătorul pe rămășițele lui Destruction Derby - joc excelent de altfel și cu părțile lui neatinse de Carmaggedon - și stă cocoțat pe grămada de jocuri cu mașini care încearcă să impresioneze prin spectacol. Un engine de zile mari, o libertate de mișcare ca a unui celibatar antipatic și o varietate de te pierzi și nu te mai găsești. Și nici nu trebuie să-ți placă mașinile ca să-ți placă jocul. Trebuie numai să-ți lași degetele să facă ce știu ele mai bine și iacă-tă show-ul. Cool, huh? Go.

-Bugs

Ce ne place

Un engine de zile mari, combinat cu o imaginație nebună și o echipă de designeri corespunzători.

Ce nu

Așa, la ochi, nu-mi dau seama. Stați să mă gândesc. (...) Vacile?

90

Producător: Sierra

Minim

PS=60/16M
2X CD-ROM

Recomandat

PS=133/24M
4X CD-ROM
Sound Card

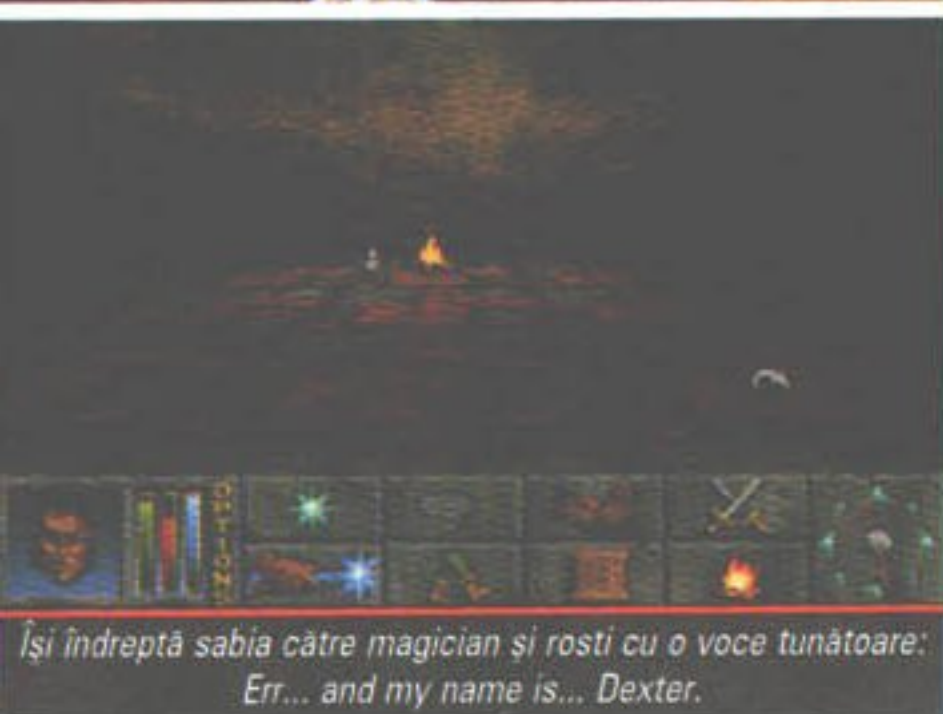
Daggerfall

ROLEPLAY

A fost odată ca niciodată un împărat care domnea peste Iliac Bay. Într-o bună zi, acel împărat a aflat că un supus de-al său, domnitor peste DAGGERFALL, a murit și s-a transformat în fantomă. Nimic rău până aici, numai ca fantoma nu îi lasa pe cetățenii pașnici să doarmă și mai mult, îi cam killarea pe drumetii care aveau ghinionul să iasă afară în timpul nopții. Așadar împăratul nostru își trimite un om de încredere să solveze problema. Acel om, sau mă rog elf, etc. ești chiar tu. Misiunea ta „primary” este să vezi din ce cauză bîntuie „zburătorul” prin oraș și eventual să pui capăt suferințelor lui (pe cale pașnică). Mai ai și o misiune „secondary” de a găsi o scrisoare și a o distruge.

DAGGERFALL a transpus Elite-ul pe pământ. Astfel, planetele au devenit orașe, galaxiile - județe, spațiul interplanetar - păduri, munți, mări, și copaci, iar navele inamice au devenit tot soiul de monștrii. Bine bine, veți întreba, dar în Elite aveai de explorat mii de planete, cum este posibil să fie într-un joc atâtea orașe? Sau poate fiecare oraș are două - trei case? Chiar dacă nu sunt mii de orașe, tot sunt câteva sute. Cât despre numărul de case, acesta poate să varieze între 10-15 până la câteva zeci, fără a mai socoti și magazinele, templele și hanurile. Și, dacă credeți că veți putea vreodată să cunoașteți pe de rost fiecare localitate, trebuie să mai adăug că pe hartă se mai află un număr aproximativ egal de cimitire, grote subterane, ferme...

După părerea mea jocul are o suprafață (reală) mai mare decât România (după producători, cât a vechii Britanii).



Aici ar mai apărea o întrebare: Ce fel de scenariu te-ar putea face să umbli prin fiecare oraș, sau să omori fiecare monstru din fiecare peșteră? De fapt scriptul nu are decât foarte puține elemente stabile, majoritatea fiind generate aleator, de exemplu du CEVA CUIVA în orașul CUTARE, sau omoară pe ... din etc. Practic, totul este generat aleator, cu câteva excepții minore. Pe lângă aspectul economic și politic mai există și cel social. Asta

înseamnă că poți deveni membru al unor asociații sau temple și dacă vei îndeplini misiuni de la liderii lor, vei avansa în rangul respectivei instituții și mai mult, vei beneficia de unele servicii sau de reduceri de preț.

Că tot veni vorba de viețile economice, politice și sociale, ar mai exista una: cea penală.

Asta înseamnă că dacă comiți ilegalități poți lua amenzi, sta la răcoare sau poți fii alungat dintr-un anumit oraș, fără să ai voie să te mai întorci vreodată. Din câte am văzut eu, următoarele lucruri intră la nerespectarea legii:

- furtul din buzunarul cetățenilor
- cotoareala prin lucrurile cuiva
- odihna în sau lângă un oraș
- spargerea unei uși

Relațiile între personaje sunt babane, de exemplu dacă te cerți cu gărzile palatului împăratul va fi și el bulangiu cu tine. Bănuiesc că și atacarea cetățenilor conduce la sala de judecată, dar nu am încercat. Până aici am discutat mai mult de aspectul legat de Elite.

Daggerfall este însă o bucată bună asemănător cu Ultima Underworld. În primul rând îți definești un personaj (ca în orice RPG care se respectă). După aceea îți mai crește nivelul odată cu omorârea inamicilor. De fapt eu am jucat cam o săptămână și nu am ajuns decât la level 2, așa că nu sperați să ajungeți pe la 8 din cauză că, pentru a avansa, îți trebuie o experiență egală cu pătratul punctelor de experiență anterioare. În al doilea rând jocul e un 1st person.

Lucru manual

Daggerfall e realizat de Bethesda, cei care au mai făcut și Terminator: Future Shock. Nu vă speriați, chiar dacă este folosit tot x(n)gine, adică engine-ul Terminatorului, DAGGERFALL arată mult mai frumos. Partea frumoasă este că x(n)gineul este foarte rapid (pe DX-80 merge aproape perfect). Jocul e VGA dar arată relativ bine (SVGA merge numai dacă ai capacitate mare de extrapolare sau ești miop).

Când te afli sub cerul liber, ți se oferă o varietate de tipuri de vreme (zi, noapte, ploaie, nin-



Magia are, ca în mai toate role-play-urile, un rol extrem de important.

soare, ceață), cât și tot felul de forme de relief: munți, câmpii, deșert, păduri, râuri, ramuri și ocean. Când ești într-un dungeon, ai parte de efecte de flash-uri în timp real, care dau o atmosferă aparte.

Deasemenea, harta este ceva gen Descent și este foarte greu să te orientezi în timp și spațiu, mai ales că uneori dai peste niște culoare întortocheate și suprapuse de te rogi la Dumnezeu să îți conducă pașii spre ieșirea îndepărtată.

Bineînțeles, ca orice pădure, Daggerfall este bântuit și el de uscăturile sale. Acestea sunt bug-urile, care îți fac viața mai grea și te îndeamnă să folosești cuvinte inexistente în dicționar.

Cât timp l-am jucat, am găsit trei mari categorii de gândaci:

1. Gândaci grafici (dispar temporar unele texturi, apar deformări ale reliefului, ...)

2. Gândaci sonori (distorsiuni de sunete de îți vine să scoți Sound Blaster-ul T.M. și să îl arunci pe Window 95).

3. Gândaci de A.I. (de exemplu întrebi un personaj unde poate fi găsit „himself” și îți spune „never heard of him”).

Și ultimii, dar nu cei din urmă gândaci sunt cei de sistem. Închipuieșteți-vă să joci și tu ca omul care nu are nimic pe conștiință și să primești un mesaj frumos gen Error xxx <.....> Press R to reboot or C to continue.

Deci și prin urmare cumpărați un Flit sau Raid și apucați-vă să jucați, pentru că mie mi se pare un joc deosebit care, chiar dacă are și părți mai slăbuțe e un ditamai universul și probabil că va fi pomenit mult timp de cei care JOACĂ pe bune RPG-uri.

-Radu Privantu

Ce ne place

Nu necesită cerințe prea ridicate de sistem. Oferă o durată foarte mare de joc. Quest-urile se construiesc aleator.

Ce nu

Bug-uri multe și supărătoare. Nu are un scenariu prea complex.

86

Atlantis

**Dacă iau
degetele
de la o
mână, cred
că sunt
suficiente
pentru a
enumera
jocurile
„quest”
care mi-au**

**plăcut vreodată. Când văd un quest nu concep
ca lipsa relativă a acțiunii să nu fie echilibrată
de prezența unei grafici ca la carte și a unui
scenariu de joc pe-acolo. Așa că în momentul în
care vă spun că Atlantis e un joc care mi-a
plăcut, sunteți, măcar un pic, lămurți.**

Nu afirm că CRYO e cine știe ce firmă, sau că se poate lăuda cu jocuri cu priză uriasă la public (și la mine), însă eu am fost impresionat de standardul de grafică oferit începând chiar și cu faptul că, după părerea mea, au cel mai „bestial” logo pe care l-am văzut vreodată la toate firmele producătoare de jocuri și nu numai.

Când am văzut carcasa de la Atlantis am și zis „Yuck! Iar o *phantasmagorie* de joc pe șapte CD-uri pline cu secvențe video telurice!” (am uitat să vă spun: când am de ales între un *quest* de „desene animate”, gen Larry 7 și un

quest cu „filme” *phantasmagorice*, nu-mi trebuie mai mult de „un ciclu de tact” pentru a-l alege pe primul). S-a dovedit că nu erau șapte ci doar patru CD-uri, indeseate bine. Dar...

Nu stau acum să vă povestesc chestia „cum merge, zboară sau alunecă” bucătică cu bucătică, pentru că nu intenționez să vă stric plăcerea de a vă avânta cu curaj în necunoscut, ci menționez doar faptul că un scenariu bazat pe legenda insulei dispărute (cu același nume...) nu putea să nu fie „meserias”, decât în cazul în care era făcut

Dacă vrei să vezi nebunie de filme, nebunie de grafică, nebunie de scenariu, nebunie de sunet... nebunie de joc, nu trebuie decât să joci... jocul!

de acei indivizi care, cu nelimitată bunăvoință, ne-au „îmbogățit” cu reclamele gen „cillit, perlan & co”.

Concret vorbind tu te trezești (în joc) ca fiind un nefericit, Seth nu-știu-cum, un nou „valeriu” la palat, care ți-ai găsit momentul să-ți iei în primire slujba (după umila mea părere *Queen's companion* e un titlu care aduce puternic cu acela de eunuc, sau în sensul diametral opus...) tocmai când se întâmplă tragedia, care constă în, nici mai mult nici mai puțin decât dispariția reginei Rhea într-o înșorită zi de luni (prima zi de lucru nu?!).

Biblioteca Vitralii, raze colorate, atmosferă, găsești la tot pasul.

Vestea se răspândește rapid, evenimentului fiindu-i acordate două coloane pe pagina întâi a cotidianului „Evenimentul Zilei”. Misterul este complet. Nimeni nu știe ce s-ar fi putut întâmpla: să fi fost răpită de un potențial dușman, să fie un simplu accident și regina să se fi rătăcit pur și simplu, sau (ca opțiune ultimă) să fie vorba de o conspirație stărnită chiar din sânul palatului... nimeni nu poate spune, dar fiecare adoptă varianta care îi convine cel mai mult. Dispariția e la fel de suspectă pe cât e graba regelui Creon de a prelua „interimatul” la tron și de brutalitatea cu care gărzile sale acaparează complet investigațiile (iar am uitat să vă spun că pe Atlantis, de când lumea și pământul, pe tronul statului nu urcaseră, prin tradiție, decât reprezentante ale sexului frumos, una mai mândră ca alta, în timp ce soții lor, regii, măturau prin curtea palatului, spălau vase și dădeau lustru prin bucătării. Vă dați seama deci, că prezenta pe tron a lui Creon echivala cu o mică blasfemie locală). În momentul în care află de așa o minunatie, bineînțeles că lansezi o investigație pe cont propriu, așa în beatitudinea loialității, și de aici începe tot cercul în





cadru în care vei fi, mai tot timpul, în vârtoarea evenimentelor.

Ca să vă formați cât decît o părere despre volumul de muncă depus de creatori, vă dezvăluim câteva informații puse la dispoziție chiar de către aceștia la finalul jocului. Astfel dacă un singur om ar fi lucrat la Atlantis atunci acesta ar fi trebuit să stea cu tastatura pe genunchi 25 de anișori, din care 20 doar pentru a randa cele 120.000.000 poligoane care formează cele 70 de minute de animație care, necompresate, ocupă 950 de CD-uri de bază.

Ce pot să vă spun în plus? După mine este quest-ul cu cea mai tare grafică EVER (*feeling* au aceia care dispun de minimum 8X CD-ROM) susținut de un scenariu pe măsură și o destasurare a acțiunii destul de antrenantă. Puzzle-urile pe care trebuie să le rezolvi pentru a trece peste diverse etape sunt bine construite. Sunetul este absolut lucrat, melodii „în atmosferă” (chiar dacă uneori începe să-ți vîrîască capul de atîta muzică) și voci care reîntăresc corect personalitatea și starea de spirit a fiecărui personaj.

Jocul e totuși prea puțin complex pe anumite secvențe în care acțiunea are o continuare evidentă. Practic ai mai multe șanse ca la un moment dat să te pierzi învîrtindu-te în cer de lipsa de informații, decît să te pierzi năucit în cantitate considerabilă de informații pe care trebuie să le „procesezi”, dar pînă acum nu am auzit pe nimeni care să-i reproșeze specific acest lucru. Într-o primă etapă veți detesta sistemul de salvări automate, din etapă în etapă, pe care îl folosește, dar nu este totuși chiar atît de rău precum sună. Desi cineva ne-a reproșat în scris că dăm prea mult vina pe Windows95, o voi face din nou spunând că uneori chiar și pe 8X sistemul „te lasă să ascuți la radio”, înbinarea video-audio și alte câteva evenimente fiind mult prea mult pentru el. Termin aici sfătuind, recomandînd și alte câteva. Am zis.

Johny

74

Ce ne place	Ce nu
Grafică, sunet, feeling nebun de legat.	Relativa simplitate a quest-ului.

SUS: O cocioaba de pescar, iar pe sus... ceva pe înținat.

DREAPTA: Puteti casca ochii si gura de pe acum. Nici o frunza pipernicita nu a fost uitata la rendering.



Doar privește sub tronul din interiorul cavității bucale a unui... nu știu cum.



Așa arată Atlantis. Sau mai bine zis așa arată la început, ca doar nu va închipuiți că la final veți reuși să... dar mai bine nu.

Producator: Cryo

Minim	Recomandat
PS=75/16M 2X CD-ROM SUGA Card Win95	PS=133/32M 12X CD-ROM Sound Card

3Dfx

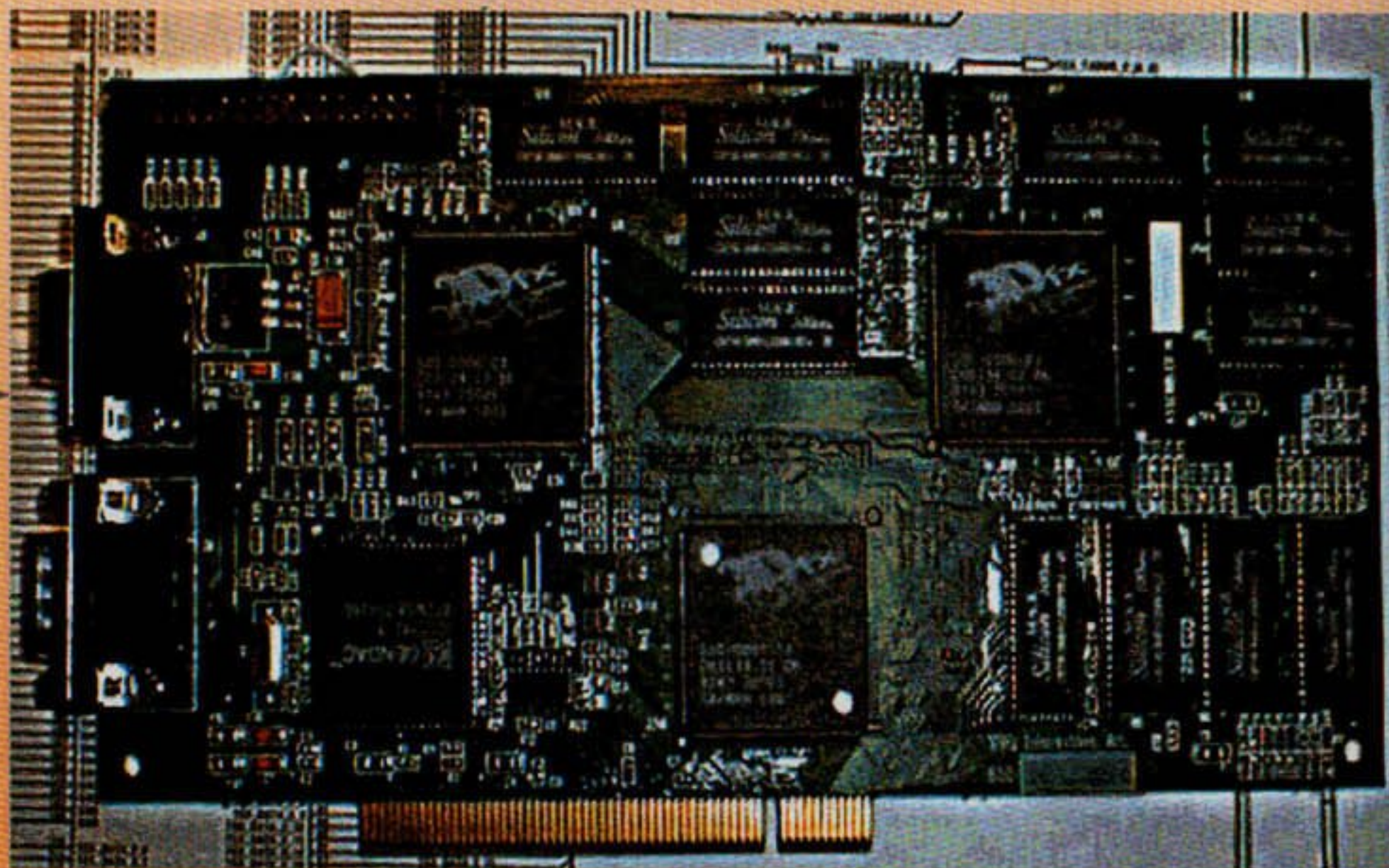
Cu mulți ani în urmă, am întâlnit un joc extraordinar, al cărui nume ar trebui să fie familiar oricărui jucător care se respectă: **Lemmings**. Nu știu câți din cititori l-au văzut pe C64 (nu e nevoie să strâmbați din nas), dar părerea mea e că **Psygnosis** au făcut o treabă foarte bună la capitolul respectiv. Surpriza a intervenit atunci când l-am jucat pe VGA, diferența fiind atât de mare încât aș fi fost în stare să pariez că este alt joc. Din acel moment nu am mai întâlnit minuni de genul ăsta, cel puțin nu până acum câteva luni. Dar, să revenim la titlul de pe copertă, să vedem "adevărul"...

De-a lungul timpului, au existat multe firme care au produs plăci video al căror nume conținea magicul "3D", dar, totul se rezuma la implementarea câtorva funcții accelerate pentru umbră "flat" sau Gouraud, Z-buffer și... cam atât. Pentru cine are idee ce înseamnă asta, e clar că suportul OpenGL al respectivelor plăci era cam subțire, ca să nu mai vorbim de sprijinul oferit producătorilor de jocuri care doreau "3D". În momentul în care producătorii de console video aveau și lucrau cu procesoare grafice specializate în 3D cu tot felul de primitive extravagante, a căror performanțe în materie de poligoane umbrite, corectate și cu texturi mapate era de *foarte* multe ori mai mare, a fost clar că situația nu mai poate continua așa. Au apărut astfel o grămadă de cip-uri cum ar fi: **Mystique** (Matrox), **ViRGE** (S3), **Laguna3D** (Cirrus Logic), **Glint**, **Perimedia** (3d Labs), **NV1**, **Riva128** (NVIDIA), **Verite 1000/2000** (Rendition), **RAGE** (ATI), **Warp5** (Oak), **PowerVR PCX[1,2]** (NEC). Acestea aduc mai mult sau mai puțin "3D" calculatorului în care se află, fiecare venind cu inovațiile proprii aducătoare de avantaje și/sau dezavantaje (cel mai important este prețul, dat de cip și tipul/dimensiunea memoriei - aici ar fi de amintit **Warp5** care se laudă cu o implementare de z-buffer care nu necesită memorie - impactul asupra prețului fiind drastic). Deoarece spațiul nu permite o analiză comparativă a chipset-urilor respective, se va vorbi despre unul singur, care (minune!) le este superior din multe privințe: **Voodoo**, produs de **3Dfx**.

Cu toate că atunci când m-am apucat să scriu articolul, firmele de "hardware" din București nu prea aveau tangență cu subiectul (dacă cereai o placă 3D și se oferea **ViRGE** sau **Mystique**, de **3Dfx** nu se auzise), sunt convins că în momentul apariției revistei, subiectul o să fie foarte la modă, așa că nu strică să se știe "what's hot & what's not".

De ce este important chipset-ul **Voodoo**? Foarte simplu: performanțele sale sunt foarte bune pentru categoria în care concurează, a reușit să impună un standard și să câștige producătorii de software, iar prețul este accesibil (în comparație cu acceleratoare performante gen **Intergraph RealIZM**, **Diamond FireGL** etc).

Chipset-ul **Voodoo** este compus din două unități: **PixelFX** și **TexelFX** totalizând aproape 1 milion de tranzistoare. Primul se ocupă, după cum spune și numele, cu "punerea pixelilor", efectele speciale, ceață, transparență, și conține în același timp interfața cu DAC-ul, cu bus-ul PCI, precum și controlerul memoriei plus engine-ul de render



Prima placă cu **Voodoo 2**, care a obținut peste 100 fps în **Quake**, de trei ori mai mult decât **Voodoo 1**.

triumphiuri (primele două generații **Graphics/Rush** nu au unitate dedicată pentru calculele respective "full triangle setup", performanțele lor fiind astfel influențate de puterea procesorului, în sarcina căruia cad respectivele operații). **TexelFX** este responsabil pentru texturi, MIP-mapping (folosirea mai multor texturi pentru aceeași suprafață, texturi a căror complexitate este invers proporțională cu distanța de la care sunt privite), filtrare avansată sau bilineară. Filtrarea este necesară deoarece în momentul în care ne apropiem de un obiect 3D pe care este mapată o textură, dimensiunea obiectului crește, fiecare pixel trebuind să fie copiat în zonele adiacente pentru a acoperi suprafața suplimentară, rezultatul concretizându-se în zone mari de aceeași culoare, provenite dintr-un singur pixel. Filtrarea atenuează acest inconvenient, prin interpolarea lineară a culorii mai multor pixeli din textura respectivă, prin copierea pixelilor între două nivele consecutive ale texturilor MIP (avansată), sau prin interpolarea a patru pixeli adiacenți (bilineară).

Există mai multe versiuni ale chip-ului: **Voodoo Graphics**, **Voodoo Rush** și **Voodoo2**.

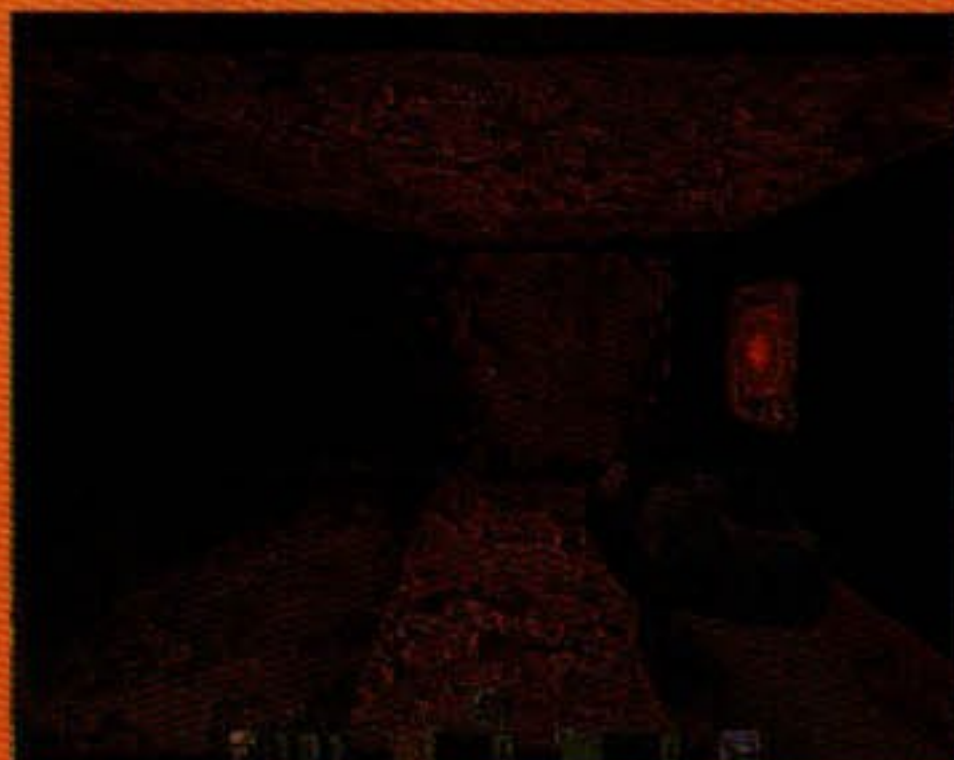
Apărut în septembrie 1996, **Voodoo Graphics** este

primul din generația sa și, depășind performanțele celorlalte chipset-uri din aproape toate punctele de vedere, a situat **3Dfx**-ul cu mult înaintea concurenței.

Voodoo Rush este al doilea din serie și își propune să îmbine 2D cu 3D, în timp ce proaspătul **Voodoo2** se mulțumește doar cu 3D pe care e hotărât să-l facă de câteva ori mai bine decât mezinul familiei.

VOODOO GRAPHICS

În primul rând avem nevoie de o placă video obișnuită, dat fiind faptul că chipsetul se ocupă doar cu partea 3D. Placa acceleratoare este PCI și are două conectoare: unul "tată" în care intră semnalul ce vine de la placa video, iar altul "mamă" care scoate semnalul către monitor. Placa conține un **RAMDAC** care generează semnalul video pentru monitor, memoria, precum și un switch analogic care comută între semnalul generat de placa video și cel generat de placa 3D (fig. 1). Din propoziția anterioară rezultă că la un moment dat, pe monitor vom avea fie output-ul plăcii video, fie cel al plăcii 3D, nefiind posibilă grafică accelerată 3D într-o fereastră. Memoria este EDO, iar viteza acesteia variază în funcție de producător, de la 50 la 35ns, aceasta din urmă dând posibilitatea "forțării" ceasului



Aceiași imagine din **Quake II** (test) pe trei plăci diferite: **PowerVR PCX2**, **Riva128** și **3Dfx**. Nu cred că mai trebuie alte comentarii.

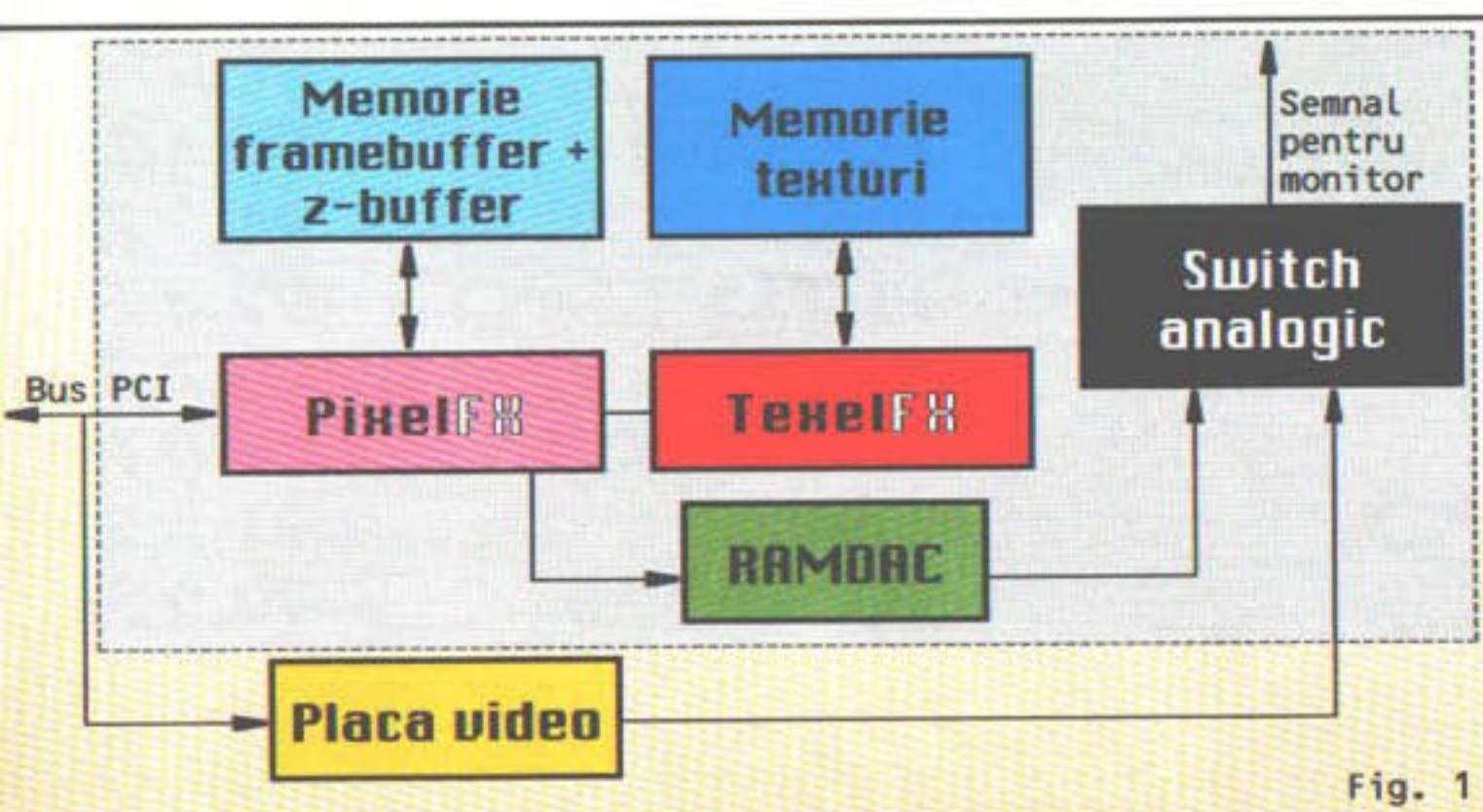


Fig. 1

tem al plăcii, de la standardul de 50MHz la peste 100MHz, cu rezultate pe măsură, normal.

În general, există un total de 4M: 2 pentru framebuffer și 2 pentru texturi. Pentru a avea o animație fluidă, avem nevoie de double-buffering, adică în timp ce un cadru este trimis spre monitor trebuie ca următorul să fie calculat și păstrat în memorie. O imagine 640x480 cu 16bpp (65535 culori) ocupă $640 \times 480 \times 2 = 614.400$ bytes, deci pentru două cadre avem nevoie de 1200k, iar pentru z-buffer pe 16 biți este nevoie de $640 \times 480 \times 16 = 4.915.200$ biți adică 600k. Dacă facem adunarea ies 1800k, ceea ce seamănă că cei 2 mega s-au terminat deja, rezoluții superioare fiind accesibile doar dacă se renunță la z-buffer (pentru 800x600 16bpp e nevoie de $800 \times 600 \times 4 = 1.920.000$ bytes). În privința memoriei pentru texturi, cei 2 M sunt aproape suficienți pentru a păstra destule texturi. Zic aproape, deoarece în destul de multe cazuri numărul de texturi folosite este foarte mare, iar accesele care trebuie făcute pentru a le încărca micșorează sensibil numărul de cadre pe secundă (cine a jucat GLQuake, e1m7 în rețea cunoaște).

Performanțele chipset-urilor grafice se măsoară de obicei în: rata de umplere (pixeli/secundă) și numărul de triunghiuri de o anumită dimensiune (cu toate opțiunile activate) pe care le poate rendera pe secundă. Voodoo Graphics are o rată de umplere de 45 milioane pixeli/s pentru texturi filtrate avansat sau bi-linear, și este în stare să facă aproape 1M de triunghiuri cu toate opțiunile (MIP, Z, alpha, ceață).

Există mai multe firme care produc plăci bazate pe V2, cu performanțe aproximativ asemănătoare, neexistând implementări VG de 2 sau 3 ori mai rapide decât altele (vezi tabelul). Dintre toate acestea, Diamond Monster-ul este cel mai frecvent întâlnit și, cu toate că există alte plăci mai performante, reprezintă cea mai bună alegere pentru compatibilitatea totală (la fel cum sunt și sound-boosterele Creative Labs).

Dezavantajele - pentru că există - sunt următoarele: (1) viteza memoriei (45 sau 50ns) nu permite (întotdeauna) pornirea ceasului intern la peste 57MHz; (2) cablul care face legătura dintre plăci și monitor nu este extraordinar, având ca rezultat degradarea imaginii la frecvențe ridicate în modurile peste 1280x1024; (3) jocurile cu care vine erau ok în momentul în care a fost lansată pe piață, acum însă, nu văd cine vrea să plătească extra \$ pentru VR Soccer, HyperBlade sau Whiplash (versiunea retail este aproximativ \$185).

Placa pe care o recomand, este Pure3D, care vine cu 6M RAM și de ale cărei performanțe nu se prea apropie ceilalți competitori. Cu toate că memoria suplimentară nu este folosită pentru framebuffer pentru a permite 800x600, cei 2M se descurcă foarte bine la păstrat texturi, rezolvând problemele asemănătoare celei din e1m7 și făcând "gl_playermip" de domeniul trecutului. Restul avantajelor? Memorie de 35ns (nu multe plăci merg la peste 60MHz), cabluri de foarte bună calitate, care nu duc la degradarea imaginii, un set de drivere performante și un control-panel care permite chiar "overclock-are" plăcii și controlul ieșirii TV. Da, ați auzit bine, la numai \$179, există o placă cu 6M și ieșire TV (S-Video și videocomplexă), pentru cine vrea să joace (să luăm un exemplu la întâmplare... Quake) pe

2M. "Problema" este rezolvată ori de programatori prin împărțirea spațiului de 4M în două, ori de gameri printr-un "SET SST_TMUMEM_SIZE=2048" în autoexec.bat).

Pentru cei care au nevoie de viteză, sau au bani de aruncat (sau amândouă) răspunsul este Quantum Obsidian SB100-4400. Poate vă întrebați cum arată un răspuns pentru care plătești \$795. Ei bine, impresionant e puțin spus

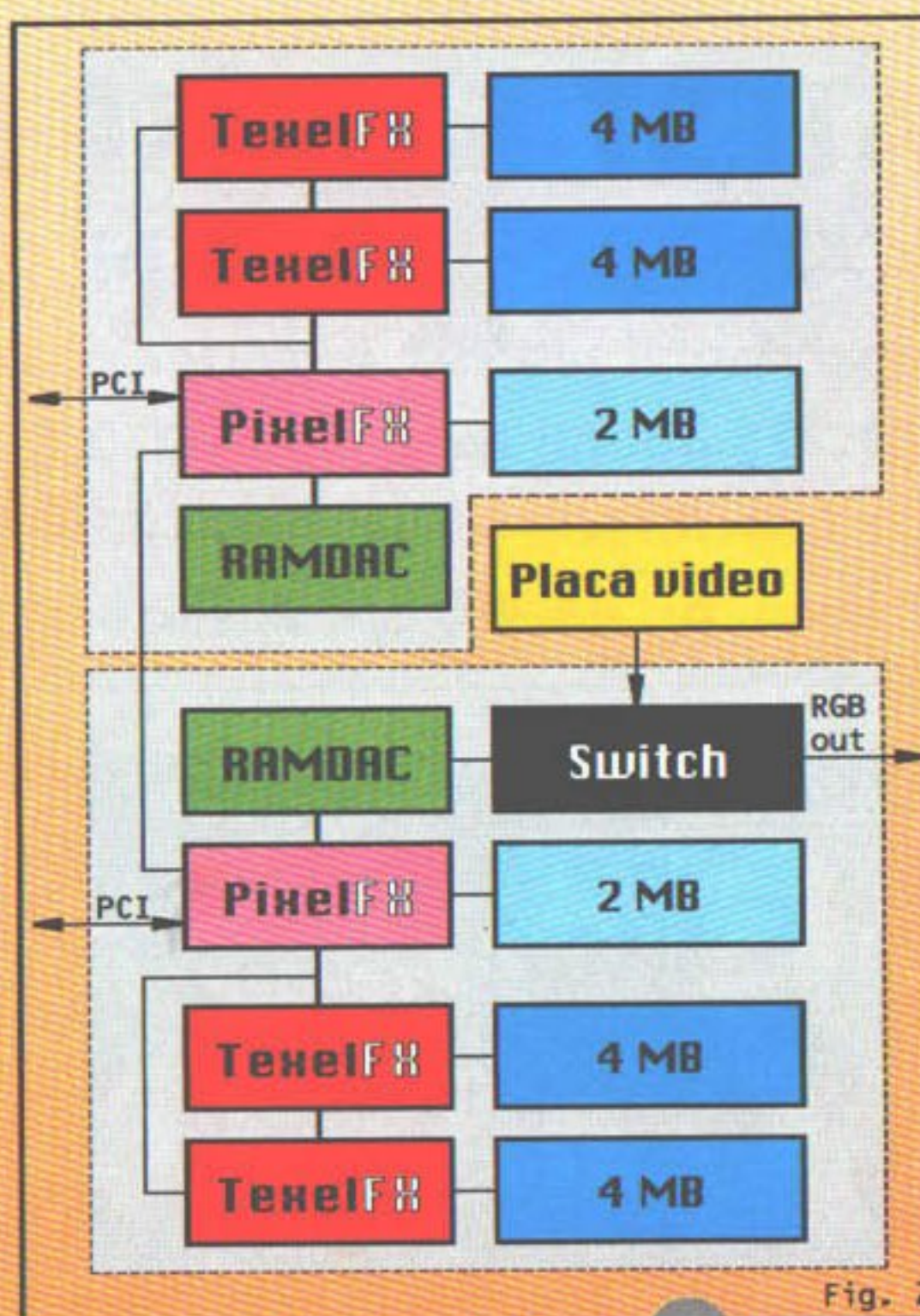


Fig. 2

pentru 2 plăci PCI, unitate dedicată pentru calculele necesare triunghiurilor, 2 unități PixelFX având 2M și 4 unități TexelFX cu 4M fiecare (fig. 2), totalul de 20M fiind aproape de valorile întâlnite la acceleratoarele 3D serioase. Plăcile merg în mod SLI "scan line interleaved", adică una se ocupă cu câmpurile pare iar cealaltă cu cele impare, tehnică ce duce la dublarea ratei de umplere (și avem de-a face cu filtrare tri-lineară, adică una bi-lineară între 2 nivele MIP consecutive).

Ceva mai devreme ziceam că toate implementările de VG sunt cam la fel de rapide, dar, am uitat să specific "pentru același număr de procesoare". Pentru un număr superior de procesoare, Obsidian-ul vine și mă contrazice, cei 90

„wide-screen“. Memoria suplimentară este detectată de toate aplicațiile care folosesc OpenGL și Direct3D, precum și de cele bazate pe Glide care sunt scrise în acest scop - singura problemă întâlnită fiind la o versiune mai veche de Carnageddon (Glide suportă 4M, dar texturile nu trebuie să treacă de limita celor

Mpixeli/sec și cele 1.25 Mtriunghiuri/sec (parametrii testelor sunt mai drastici decât în cazurile anterioare) depășind bine de tot celelalte soluții existente.

VOODOO RUSH

Rețetă: se ia un chipset bun 2D, se adaugă unul și mai bun 3D; se obține astfel combinația câștigătoare? Răspunsul este: NU, se obține Voodoo Rush. De ce nu este Rush printre campioni?

La data lansării, toată lumea era încântată de combinația respectivă: chipsetul 2D produs de Alliance (AT3D) nefiind prost, cei 6M de RAM permițând rezoluții 3D de 800x600, respectiv 1600x1200 în 2D și fiind capabil de grafică 3D în fereastră prin folosirea aceluiași framebuffer ca și placa video. Până aici toate bune, dar totuși ceva nu a mers așa cum era de așteptat. Să fi fost compatibilitatea îndoielnică cu titlurile scrise pentru VG, interfața dintre chipsetul 2D și 3D, driverele de la Alliance? Probabil că a fost puțin din fiecare, la care s-a adăugat și neputința chip-ului Rush de a face z-buffering și alpha-blending simultan. Această "scăpare" se datorează modului diferit în care VR discută cu framebufferul, 3Dfx-ul recunoscând că deși multe aplicații nu fac operațiile respective simultan, cele care totuși încearcă (Quake, firește) suferă o pierdere de viteză cam de 15%. Există pe piață plăci cu Voodoo Rush, ca Stingray 128/3D (Hercules), Intense 3D (Intergraph), Adrenaline Rush 3D (Jazz Multimedia), dar, performanțele lor sunt inferioare celor cu VG. Așa că mai bine să nu mai vorbim despre ele.

VOODOO2

Cu toate că chipul a apărut, nu există încă o implementare comercială, versiunile experimentale confirmând însă specificațiile existente.

Voodoo2 suportă filtrare tri-lineară, are unitate dedicată pentru triunghiuri, este gândit pentru arhitecturi paralele, și suportă multitexturi - aplicarea a 2 texturi pe un triunghi într-o singură trecere, capacitate pe care o are și Obsidian-ul (pentru cine nu e convins de importanță, voi aminti că engine-ul de Quake2 are mult de câștigat de pe urma...).

Rata de umplere este de 90Mpixeli/sec, numărul de triunghiuri renderate pe secundă este de 3 milioane, ceasul intern va avea de la 80 la 100MHz iar două plăci produse de aceeași firmă vor putea fi folosite simultan (SLI - ca la Obsidian) pentru a dubla performanțele și a obține moduri precum 1024x768.

Primele versiuni comerciale de Voodoo2 se pare că vor fi cele de la Diamond, Monstrul v2 (aproximativ de trei ori mai rapid decât v.1) urmând să fi "eliberat" prin luna februarie/98.

BANSHEE

Despre Banshee nu se știe deocamdată mare lucru, în afara faptului că își dorește să reușească acolo unde Rush-ul a dat greș. Acesta va fi o soluție integrată 2D și 3D produsă în totalitate de 3Dfx, (bazată probabil pe V2) ale cărei performanțe vor fi de 3 ori mai mari față de actualul Voodoo Graphics. Atât.

CONCLUZIE:

Cine vrea 800x600, grafică în fereastră, nu are sloturi PCI libere, sau placă video performantă ar putea să aleagă Voodoo Rush. Pentru restul, eu zic că alegerea este între: Diamond Monster3D, Canopus Pure3D și Quantum Obsidian (în ordinea crescătoare a performanței).

-Roger

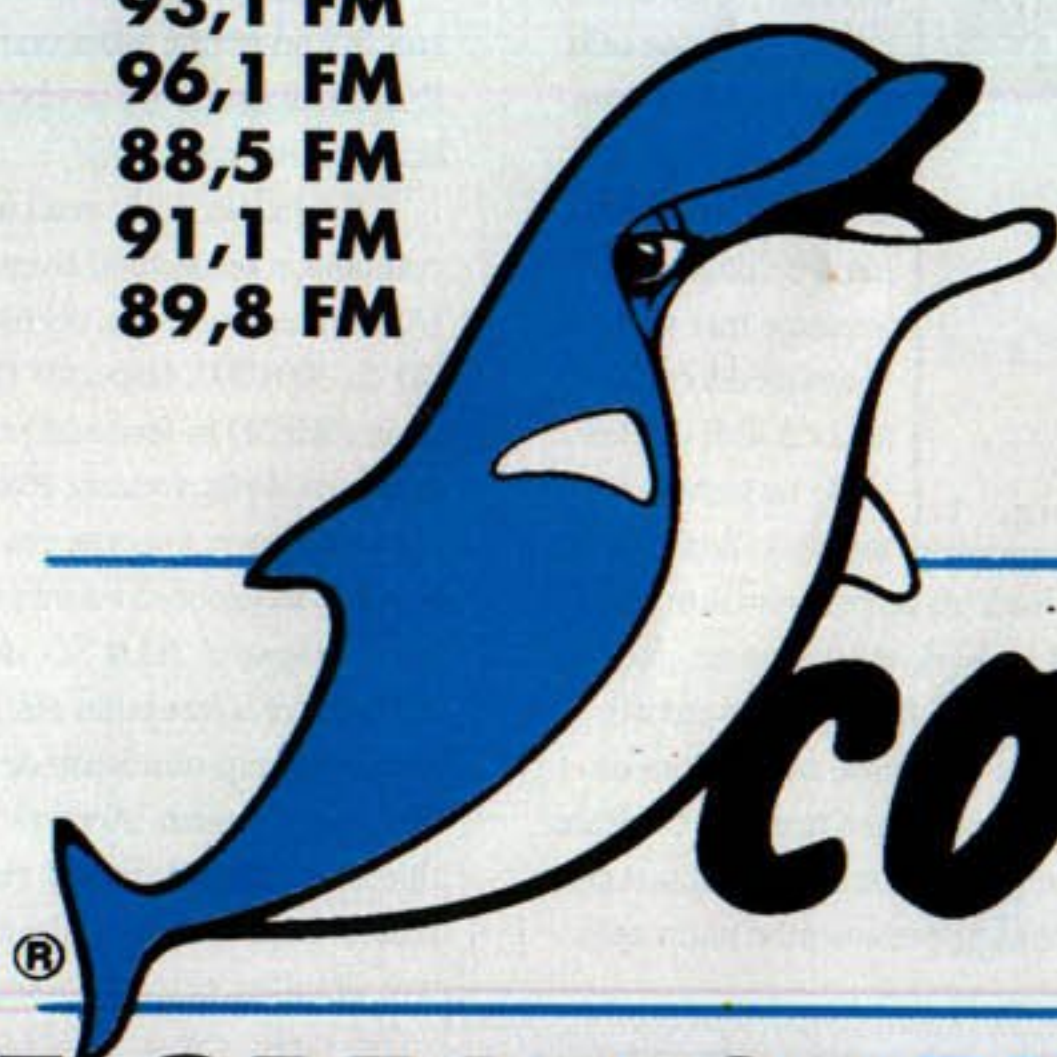
FIRMA	PRODUS	MEMORIE	WWW
Skywell	Magic 3D	4 M (40ns)	www.magic-3d.com
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	4 M (40ns)	www.guillemot.com
Real Vision	Flash 3D	4 M (40ns)	www.windsoronline.com
Orchid	Righteous 3D	4 M (50ns)	www.orchid.com
Diamond	Monster 3D	4 M (45-50)	www.diamondmm.com
Canopus	Pure 3D	6 M (35ns)	www.canopuscorp.com
Quantum 3D	Obsidian	4 - 20 M	www.quantum3d.com

ARAD
BRAȘOV
BOTOȘANI
BUCUREȘTI
BAIA MARE
CONSTANȚA
CLUJ

65,95 FM
105,5 FM
93,1 FM
96,1 FM
88,5 FM
91,1 FM
89,8 FM

FOCȘANI
IAȘI
PLOIEȘTI
PITEȘTI
RM. VALCEA
SIBIU
TG. MUREȘ

95,4 FM
91,9 FM
92,8 FM
90,7 FM
66,14 FM
91,8 FM
90,2 FM



radio
CONTACT

THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București

TOURING

Athénée Palace

Invitații la călătorii turistice:

- * la munte, în stațiunea Sinaia
- * vacanțe și cantonamente sportive la Băile Herculane sau Băile Felix
- * circuite cu autocarul în România, pe traseele preferate de grupurile de studenți sau elevi
- * organizăm simpozioane sau consfătuiri în toate zonele țării
- * asigurăm cazare pentru invitații dvs. din țară sau străinătate
- * rezervăm saloane pentru banchete și recepții.

**Contactând în timp util agenția Touring Athénée Palace,
veți avea garanția reușitei opțiunii dumneavoastră.**

Bd. Regina Elisabeta, nr. 1, sector 5, București, ROMÂNIA

Tel: 004-01-614-14-90 fax: 004-01-312-39-23

dergisi

Măi copilașilor, zicem noi. V-a ars vreodată MAGICU' pe ici pe colo? Eh, indiferent de răspunsul vostru tot vă băgăm pe gât un articolaș scurt, așa... de probă.

Având în vedere că strategia poate fi privită din mai multe puncte de vedere, numărul acesta îl vom dedica în întregime introducerii în universul mai mult sau mai puțin cunoscut vouă sub numele de Magic: The Gathering, unde strategia se împletește armonios cu norocul și cu adevărata știință. Iată pe scurt povestea Shandalar-ului, povestită de însuși Marele Povestitor Fane, live de la pupitrul la care se juca de zor MTG:

Povestea

„Povestea este complexă. Un gardian (zis Gardianu') păzea o chestie numită Bariera; păzea lumea aceea cu Bariera. Unul rău din afară le-a spus celor 5 magicieni: moșilor, eu sunt un smecher și vă las o vrajă să-i spargeți pe toți, inclusiv pe Gardian. Da' de fapt l-au omorât chiar ei. Și Gardianul îți apare tie în vis (așa, pis, pis, pis) și zice: băi, oprește-i p-ăia să cucerească 5 orase că vraja aia o să dărâme Bariera și atunci o să vină ala de-afară (n.n. vrăjitorul cel rău) și-o să ne-o tragă la toți, inclusiv celor 5. De fapt, tu trebuie să-i împiedici p-ăia să cucerească orașele alea și așa începe jocul: tu disperat să-i împiedici p-ăia să cucerească orașele și să... Povestea este mai lungă de fapt...” Sper că ați înțeles câte ceva din tot compotul asta de verbe, substantive și adjective, așa că trecem la învățarea primelor reguli, cele mai simple și de-nceput. De fapt nu vroiam să vă spun acum, dar cred că o să avem și o rubrică permanentă despre Magic, unde ar fi bine să colaborați și voi cât mai mult.

mana

Hai să înțelegem câteva principii de bază pentru alcătuirea unui deck. Primul și cel mai important lucru este să ai mana suficientă și din belsug. După cum se spune: „n-ai mana, n-ai parte!” sau cum ar veni pe franțuzește: „n'est pas du mana, n'est pas du chocholat!” Un singur lucru este clar în joc, acela că nimic nu poți face fără mana. Dar nici nu trebuie să cădeți în patima manei, adică e necesar să păstrezi un echilibru dinamic între mana, creaturi, artefacte și vrăji. Nu există nici o rețetă sigură, dar jucătorii ai mai profesioniști au cam 40% din deck ocupat cu cărți generatoare de mana.

Creaturi

Să vorbim puțin și despre creaturile ce-ți sălășuiesc prin deck. La o primă vedere totul

Numele cărții

Culoarea cărții

Tipul cărții

Efecte ale cărții

Un oarecare text, citat, pentru feeling

Autorul ilustrației

Brothers of Fire

Summon Brothers

Brothers of Fire deals 1 damage to target creature or player and 1 damage to you.

fire is never a gentle master

Illus. Mark Tedin

2/2

Cost în mana

Atac/Apărare

Astfel, cartea de față, este o creatură cu atacul 2 și apărarea 2, care costă pentru a fi invocată 1 mana de orice culoare (colorless) și 2 mana de culoare roșie.

Pe lângă modul clasic de „funcționare”, Brothers Of Fire permite jucătorului care o controlează să plătească 1 mana colorless și 2 mana de culoare roșie, pentru a da 1 punct de damage oricărei creaturi din joc sau oricărui jucător, laolaltă cu 1 punct de damage lui însuși.

pare simplu: alegi câteva din cele mai fioroase și mai puternice bestii, le strângi în mână și dai cu ele în cel din fața ta. Însă, vezi matala stimabilă, problema este că tot ce este puternic costă multă mana, deci vei fi nevoit să faci unele compromisuri în ceea ce privește și creaturile slabe. De aici rezultă că ai nevoie de creaturi de jertfeală adică nu costă mult și sunt slabe, dar încasează ele loviturile în locul tău. Deasemenea trebuie să-ți procuri în arsenal și niscaiva creaturi puternice, care le vei summona după jumătatea duelului, atunci când o să ai etalate destule surse de mana (land-uri, artefacte etc.). Nu trebuie pierdut din vedere faptul că ai nevoie de creaturi târătoare dar și zburătoare, alese pe sprânceană. Oricum, o să mai discutăm despre creaturile din deck.

Artefacte

Despre artefacte putem vorbi și scrie încă o mie de ani de-acum încolo. Toată smecheria este să înțelegi cum se utilizează fiecare, ce rezultate dau după exploatare, ce calități speciale posedă și totul va deveni extrem de simplu. Un mic detaliu: va trebui să optezi pentru un număr rezonabil (de mic) de artefacte ce urmează a fi introduse-n deck și care să se îmbine armonios cu planurile tale de distrugere. De altfel, artefactele nu sunt principalele piese din deck, ele fiind doar o mână de ajutor întinsă creaturilor ce poartă grosul bătăliei.

Vrăji/Bescantere

Iată că în celee din urmă am ajuns și la palavrele despre vrăji. Asemeni artefactelor vrăjile sunt grămadă în joc. Vrăji de tot felul, care mai de care mai ciudate, unele îți potentează armata, altele pe tine, unele influențează mediul de luptă (mai bine zis terenul) și în sfârșit altele

au efecte dezastruoase pentru tine dacă nu sunt bine folosite. Și vrăjile, precum artefactele, au același rol de a ajuta și încuraja armata de creaturi din câmpul de luptă. Importanța vrăjilor constă în faptul că ele sunt singurele care pot transforma o creatură slabă într-una puternică. Și dacă ne amintim de ce am spus la creaturi de raportul dintre cele slabe și cele puternice, iată că am aflat și prima combinație miraculoasă: creaturi slabe (care se pot summona repede) făcute puternice cu ajutorul vrăjilor (care oricum costă puțin).

Interrupts

Dacă tot am vorbit despre categoriile de cărți din deck, ar fi nedrept să trecem cu vederea interrupt-urile. Le-am lăsat mai spre sfârșit pentru că numai după ce ajungi un jucător experimentat vei realiza adevărata putere a lor. Având în vedere că intreruperile pot fi folosite în orice fază a jocului, puterea lor trebuie folosită cu înțelepciune. Este bine ca efectele unei intreruperi să fie gândite nu doar pentru faza imediat următoare, ci și pentru un viitor un pic mai îndepărtat.

k

Acum, când ai câteva elemente care te pot ajuta, poți purcede la gândirea și alcătuirea unui deck. De fapt va trebui să fie un deck invincibil, pentru că așa gândesc toți jucătorii (precum în alchimie: toți caută piatra miraculoasă care să transforme totul în aur). Până data viitoare când vom căuta mai adânc în sacul Shandalar-ului, ai face bine să găsești o formulă de început pentru deck-ul tău, pe care o vom putea modifica după ce mai aflăm detalii despre joc.

-Mazer



Age of Empires

Codurile se introduc în locul mesajelor:
BIG BERTHA = mărește raza de acțiune și efectul catapultei
BIG DADDY = lansator de rachete
COINAGE = 1,000 aur
DIEDIEDIE = omoară toată lumea
GAIA = oferă control asupra naturii și animalelor
HARI KARI = te omoară
HOME RUN = termini misiunea curentă
HOYO HOYO = mărește HP-ul și viteza preotului
ICBM = mărește raza de acțiune a ballistei
KILL# = omoară concurentul #
NO FOG = dezactivează „fog of war”
PEPPERONI PIZZA = 100 „hrană”
PHOTON MAN = produce o unitate dotată cu armă futuristă
QUARRY = 100 piatră
RESIGN = renunță la misiunea curentă
REVEAL MAP = toată harta
STEROIDS = mărește viteza de construcție
WOODSTOCK = 100 lemn

Carmageddon

BIGBOTTOM = strică mașina
BOYSFROMTHEBUSH = roți cu aderență îmbunătățită
BUYOURNEXTGAME = jelly suspension
CHICKENFODDER = bouncy suspension
FUNNYJAM = mărește viteza pietonilor
GIVEMELARD = bonus
GOGGLEPLEX = invulnerabilitate sub apă
HAMSTERSEX = ia vederea pietonilor
IGLOOFUN = Hot Rod.
IHAVESOMESPAM = afectează gravitația
ILOVENOBBY = afișază pietonii pe hartă
MOOSEONTHELOOSE = pinball mode.
NAUGHTYTORTY = pietonii sînt resuscitați
RUSSFORMARIO = pietonii capătă „electro-bastard ray”
RABBITDREAMER = gravitație ca pe Jupiter
SMALLUDDERS = pietoni uriași
SPAMFORREST = frînă de mînă cu efect instantaneu
SPAMFRITTERS = repară mașina
SPAMSPAMSPAMSPAM = imobilizează pietonii
SUPERHOOPS = pietonii devin explozibili
TRAMSARESUPER = pietonii se înmulțesc

Chasm: The Rift

Codurile se tastează în consola jocului.
 [Single player]
AMMO = muniție pentru toate armele
ARMOR = armură 200%
CHOJIN = invulnerabilitate
FULLMAP = toată harta nivelului curent
GO # = telepoartă la nivelul respectiv
INVISIBLE = 2 minute de invizibilitate
KILL = omoară toți monștrii din nivel
WEAPON = toate armele
 [Multiplayer]
KICK # = disconectează jucătorul respectiv
KILLP # = omoară jucătorul respectiv

Conquest Earth

După ce alegi specia, codurile trebuie introduse în ecranul în care se selectează nivelul de dificultate
KICKS BUTT = telepoartă la nivelul 5.
TRIFFIDS = telepoartă la nivelul 10.
JUPITER = telepoartă la nivelul 15.
BIG GREEN MONSTER = telepoartă la nivelul 20.
H G WELLS = telepoartă la nivelul 25.
TRIPOD = telepoartă la nivelul 30.

Dark Earth

Apasă **‘P’**, tastează **‘FORTYTWO’**, apoi **‘ENTER’** pentru a activa codurile.
CTRL-D = restaurează sănătatea lui Arkhan
D = scade sănătatea adversarilor

G-Police

Codurile se introduc în meniul principal
BENIHILL = mașini Benny Hill
DOOBIES = scuturi infinite (nu se mai poate avansa)
MRTICKY = arme infinite (nu se mai poate avansa)
PANTALON = în meniul de antrenament apar toate misiunile secrete.
STATTOE = statistici

Hexen II

CHANGELEVEL# = telepoartă la nivelul #
CHASE_ACTIVE 1 = vedere 3rd person
GIVE H ### = sănătate ###
GIVE # = arma # (2,3,4)
GOD = invulnerabilitate
IMPULSE 9 = toate armele și mana
IMPULSE 14 = te transformă în oiaie (temporar)
IMPULSE 23 = torță
IMPULSE 25 = tome of power.
IMPULSE 39 = flying mode.
IMPULSE 40 = mărește nivelul de experiență
IMPULSE 43 = cam tot
NOCLIP = treci prin pereți

Jedi Knight

Codurile trebuie precedate de **‘T’**.
5858LVR = toată harta
BACTAME = restaurează sănătatea
DEEZNUTS = incrementează nivelul „forței”
ERIAMJH = fly mode.
IMAYODA = te face master Jedi
JEDIWANNABE 0 = invulnerabilitate off
JEDIWANNABE 1 = invulnerabilitate on
RACOOKING = crește la maximum abilitățile Jedi
RED5 = toate armele
SITHLORD = te face master Dark Jedi.
SLOWMO 1 = încetinește mișcările
SLOWMO 0 = revine la normal
THEREISNOTRY = telepoartă la nivelul următor
WAMPRAT = toate obiectele
WARP # = telepoartă la nivelul #
WHITEFLAG 0 = dezactivează AI-ul calculatorului
WHITEFLAG 1 = activează AI-ul

calculatorului

YODAJAMMIES = incrementează mana

Meat Puppet

-DANSMARTBOMB = omoară toți adversarii din ecran
-INGESTA = muniția la maximum
-INGESTE = energia la maximum
-INGESTH = sănătate la maximum
-INGESTW = toate armele

Men in Black

În meniul principal apasă **‘Esc’** apoi tastează **‘DOUGMATIC’** pentru a activa codurile (care se introduc în meniul principal)
GIVEME = toate armele
LOADME = muniție nelimitată
HEALME = restaurează sănătatea
PROTECTME = invulnerabilitate
MOVEME = produce salvări în toate locațiile
KILLEM = omoară toată lumea din nivelul curent

Need for Speed 2 SE

Codurile se introduc în meniul principal.
BOMBERB7S = mașina bonus
FZR2000 = mașina de performanță
GO35 = limuzină
ROADRAGE = claxonul îi face pe adversari să se ciocnească

Oddworld: Abe Odysee

Codurile se introduc în meniul principal (folosind săgețile)
 Pentru a vedea toate filmele: apasă **‘Shift’** apoi sus, stînga, dreapta, stînga, dreapta, stînga, dreapta, jos.
 Pentru a alege nivelul: apasă **‘Shift’** apoi jos, dreapta, stînga, dreapta, stînga, dreapta, stînga, sus.

Quake II

Apasă **‘ ’** pentru a introduce codurile.
GIVE ALL = toate obiectele
GIVE AMMO = muniție la maximum
GIVE ARMOR = armură la maximum
GOD = invulnerabilitate
GIVE HEALTH = restaurează sănătatea
GIVE WEAPONS = toate armele
NOCLIP = treci prin pereți
 În general, dacă ai nevoie de obiectul **‘iii’**, **GIVE iii** rezolvă problema.

Total Annihilation

Codurile merg doar în multiplayer, excepție făcînd **DRDEATH** și **RADAR**. Apasă **‘Enter’** tastează codul apoi **‘Enter’** pentru a-l activa.
ATM = incrementează rezervele de metal și energia cu 100
CLOCK = afișază timpul
DOUBLESOT = armele au un efect de două ori mai puternic
DRDEATH = sare peste nivel. Click-ează pe icon-ul de single player și tastează codul, apoi un click pe osul care apare te trimite într-un ecran de unde îți poți alege orice misiune.
NOWISEE = toată harta

RADAR = radarul devine *foarte* efectiv
SING = unitățile cîntă

Virtua Fighter II

În directorul în care este instalat jocul există fișierul **‘VCOP2.INI’**
 În secțiunea [Game Setting] se adaugă **‘Extra=2’**
 În timpul jocului, tasta în ecranul care apare la apăsarea tastei **‘F6’** există un meniu suplimentar.

Warwind II

Apasă **‘Enter’**, tastează codul, apoi **‘Enter’**.
!THE SUN ALSO RISES = toată harta
!GOLDEN BOY = incrementează resursele
!I AM THE BISHOP OF BATTLE = termină cu succes misiunea curentă
!THE GREAT PUMPKIN = termină cu succes toată campania
!ON A MISSION FROM GAWD = mărește viteza de construcție

Worms II

TIMETHEREWERE = nivelul 2.
SOMESMALLWORMS = nivelul 3.
WHOGOTVERYVERY = nivelul 4.
ANNOYEDAND = nivelul 5.
DECIDEDTO = nivelul 6.
GOTOARMSIN = nivelul 7.
ORDERTOWIPE = nivelul 8.
OUTTHERE = nivelul 9.
VICIOUS ENEMY = nivelul 10.
COUNTERPARTS = nivelul 11.
THEYDEVELOPED = nivelul 12.
SOMEREAALLY = nivelul 13.
COOLWEAPONSSUCH = nivelul 14.
ASBANANABOMBS = nivelul 15.
ANDMAGICBULLETS = nivelul 16.
THEYTRAINED = nivelul 17.
ALLNIGHTAND = nivelul 18.
EVERYDAYSO THEY = nivelul 19.
WOULDBECOME = nivelul 20.
PROFICIENT = nivelul 21.
INTHEIRWORMLY = nivelul 22.
WAYSSOMETIME = nivelul 23.
THEYWOULDSHOOT = nivelul 24.
GRANNIESJUST = nivelul 25.
FORFUNANDLAUGH = nivelul 26.
ABOUTTINTHE = nivelul 27.
EVENINGTIME = nivelul 28.
WEAPOLOGISEON = nivelul 29.
BEHALFOFALLTHE = nivelul 30.
TERRITORIES THAT = nivelul 31.
WEWENTTOTHE = nivelul 32.
TROUBLEOFTRANSLATING = nivelul 33.
WORMS2INTOBUTWE = nivelul 34.
DIDNTHAVETIMETO = nivelul 35.
TRANSLATETHESE = nivelul 36.
PASSWORDSNOTTHAT = nivelul 37.
THEYNEEDTOBEDONE = nivelul 38.
WESUPPOSETHAT = nivelul 39.
YOUAREREAALLY = nivelul 40.
EXPECTINGTO = nivelul 41.
SEEAWONDERFUL = nivelul 42.
CHEATMODEWHEN = nivelul 43.
FINISHTHEMISSIONS = nivelul 44.
ANDYOUARERIGHT = nivelul 45.

CONFĂRĂRS

De data asta se câștigă:

Locul 1: Atlantis

Locul 2: 7th Legion

Locul 3: Galapagos

Data trecută s-a întâmplat cam așa:

Hai să vă amintesc ce și cum a fost treaba cu concursul din numărul trecut. „Lucrul” a început în numărul 4. Atunci am scris o prostie mare cât casa despre Larry 7 și am găsit-o reprodusă și într-o altă publicație din domeniu. Bun, mi-am zis. Păi, dacă tot sunt luate lucrurile „for granted” ia să separăm noi „the men from the boys”. Așa se face că sârmanul King Leoric nu apare la nivelul 4 din Diablo, cum scrie prin numărul 6, ci la nivelul 3, având camera lui, separată. Cine a jucat, a răspuns bine, cine nu, nu-i nici o nenorocire. Ia uite ce întrebări frumoase aveți de data asta.

Câștigătorii concursului trecut ziceți?

Locul 1:

Andrei Nodea, din Făgărașul cel mult în poeme cântat

Locul 2:

Adrian Șerb, din Bucureștiul cel mult iubit

Locul 3:

Alexandru Muntean aka Xeal, din Sibiul cel istoric

Să se bucure ce se bucură și să ia legătura cu Magazinul Muzica la telefon 6139669, ca să rezolvăm ce e de rezolvat.

Răspunsurile corecte ați spus?

1. King Leoric apare în Diablo **la** nivelul 3, nu în 2 și nici în 4. Are camera lui, separată, dar e **la** nivelul 3.

2. Numărul respectiv e 867-5309. Un cititor înfocat de de-abia l-am stins ne-a spus că numărul respectiv e codul pentru harta completă în Heroes Of Might & Magic II. Le-o fi plăcut de Duke Cel Nukem celor de la New World Computing.

Iar acum... SUCCES aici!

„Bună ziua”
„Poftiți! Numele?”

„Prenumele?”

„Vârsta?”

„În ani, da?”
„???”

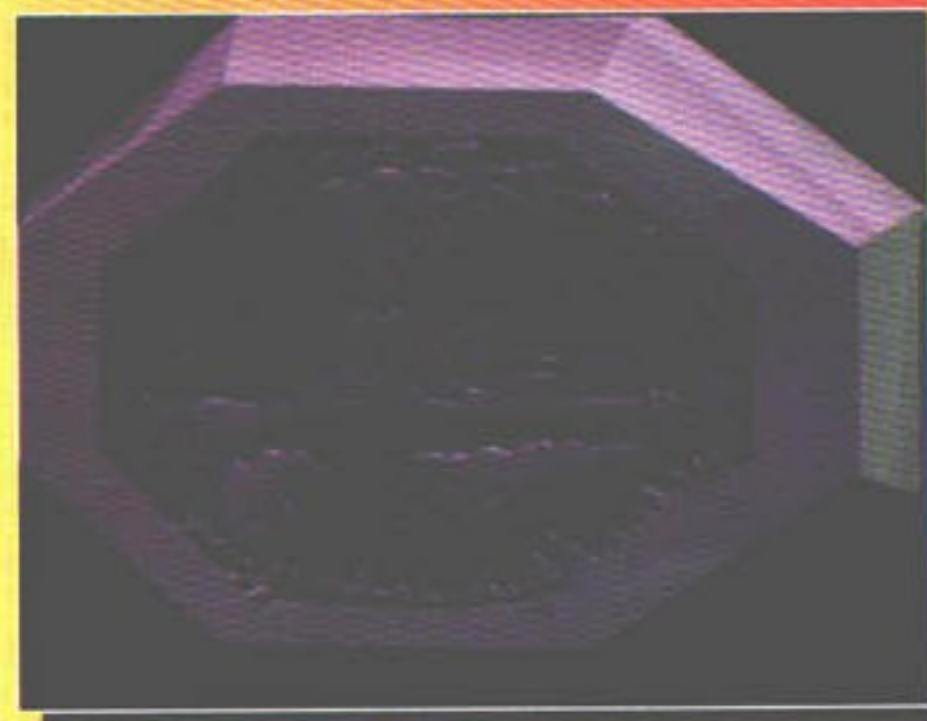
„Adresa?”

„Err...”

„Da, da. Luați loc acolo pe bancă și completați chestionarul ăsta.”

Intrebări:

1. La ce joc vă duce cu gândul, înconjurând Terra, fragmentul de imagine aici de față



2. Care este numele lui Lord British?

Premii:

Locul 1: Atlantis

Locul 2: 7th Legion

Locul 3: Galapagos

Răspunsuri:

1. _____

2. _____

„Ați terminat? Deja?”
„???”

„Atunci... știu și eu? Succes?”
„Săr'na!”

„Bună ziua! Următorul! Și hai mai repede că trebuie să terminăm până pe 20 februarie 1998”

Servicii ireproșabile prin rețeaua de hoteluri Perla Timișoara

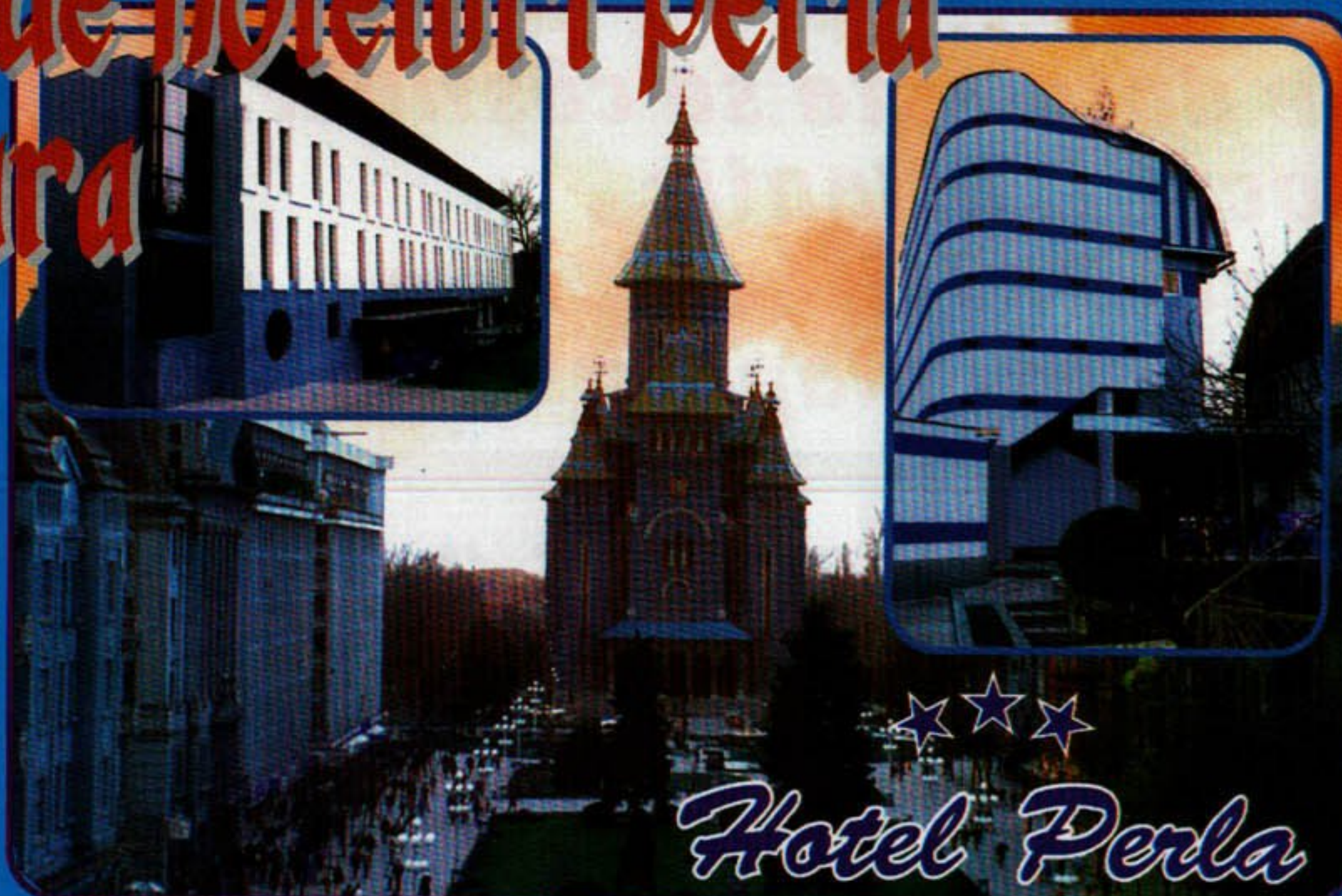
Rezervări și informații
suplimentare:

Hotel Perla 1

tel: 056 - 195.202
190.215

Hotel Perla 2

tel: 056 - 193.486
195.203



HOTEL GRAND

Târgu Mureș - Piața Victoriei 28 - 30

Tel: 065/16.07.46; 16.07.11; Fax: 16.02.88

La dispoziție:

234 locuri în apartamente, camere duble, camere cu un loc - dotate cu telefon internațional, televizor, radio și televiziune prin cablu. Hotelul dispune de restaurant cu orchestră și ring de dans, bar, salon Bingo, cofetărie, parcare.

Servicii oferite:

servirea mesei în cameră, organizarea de recepții, cocteiluri, mese festive, păstrarea obiectelor de valoare, diverse prestații turistice, servicii de comisioner.



Betonul *vă răspunde*

adică
Poșta **Game Over**

Un fel de provocare

Rugăm onoratul cititor care crede că poate explica de unde vine titlul „Betonul vă răspunde”, să ne trimită gândul său în original, frumos și liber exprimat, prin e-mail, scrisorică sau fax. Al mai original o să aibă ceva de câștigat și răspunsul publicat. Just like this!

Liviu aka Sir Psycho

Total de acord cu părerea despre Overkill (jocul nu trupa). Mai scrie că tare ne place, mai ales că, după propriile spuse, nu faci complimente oricui. Ha? Ia, uite la Andrei, ce se-alintă...

Trifu Adrian

Uau! O listă de dorințe mare de ne-am speriat cu toții, da' las' că așa-i bine, să vrea omul. Pentru reviste, da' matale cu un telefon în băieții de la Mag. Muzica și se rezolvă.

Sub Zero

Danke și felicitări pentru observarea crimei organizate în ceea ce-l privește pe King Leoric. Odată, pe la numărul 4, am scris o prostie mare cât cuprindea și nu mică mi-a fost mirarea și plăcerea să văd prostia reprodușă integral într-o altă revistă. Ahhhh... Iar soluția la Love For Sail a fost, dacă nu completă, atunci cu siguranță complexă, că doar așa am scris atunci, demult, pe coperta numărului respectiv.

În altă ordine de idei, reproduc aici câteva fărâme din scrisoare, ca să vadă lumea ce gândesc cititorii despre noi: „**Gex**. Față: criminal. **Bugs**. Față: ginecolog bombardat cu cărămizi. **Bubble**. Față: mistrețul din Heroes of M&M 2. Student la ATF (Advanced Tactical Fighters). **Roger**. Față: miner. **Cz**. Față: scafandru. **Johnny**. Față: om normal și mai serios. **Mazer**. Față: om vesel. **Sarpe**: deștept, comic, muncitor“. Of, of! Cu cărămizi, huh?

RĂSPUNSURÎ

Paul Ene

Iacă Daggerfall, RPG full-option, ca să zic așa.

Miță

Nu suntem o revistă obișnuită? Păi nici nu vrem și ne bucurăm să vedem că ne iese, măcar câteodată. Și să știi că nu-mi spui nimic nou. Ce crezi, că mi-e imi plăceau orele de română? Și cum adică „nu-mi spuneți sadică“. Ești o sau un? Că e important.

Alexandru Pona

Păi... pentru numărul 12! Și dă-i forță cu intratul la liceu că așa-i mumos și util țării, fabricilor, uzinelor, ogoarelor și altor asemenea substantive comune.

Enache George

Numărul 1 chiar e epuizat complet. Și definitiv. Și irevocabil. Și indubitabil. Și ne pare rău. Nu chiar de tot. Rău.

Alexandru Felea

„GAME OVER
CONTINUE GAME?“
Errr... yup!

Bogdan Fofircă

De așa zisul cheat al lui Diablo știam de mult timp, da' eu unul n-am reușit să-l

fac să meargă așa că... nu l-am „zis“.

Pheenyx (sper să fi skris bine)

Ba să știi că pe românește se scrie „cul“, „kul“ e în tibetană.

ACEFACE

Se poate ca un release 97 de Win95 să fie ceva mai stabil și să nu crash-eze mult timp (în mod normal nu e un merit al unui OS, ci o chestie de bun simț) însă, ca să iau drept exemplu Memphis-ul, acesta ocupă la modul banal 150Mb, folosește mai mult RAM decât un Win95 normal și nu oferă mai nimic în schimb, cu excepția celebrelor ferestre și băruțe „glisante“, pe care probabil n-ai avut ocazia să le exeperimentezi încercând să lucrezi pe bune ceva, mult timp, ca să vezi că ajung să te calce rău de tot pe nervi. Unde mai pui că sunt o mulțime de programe care în Win95 „default“, ca să mă exprim așa, merg, iar în Memphis crash-ează cu o noșalanță dezarmantă. Una peste alta... asta e.

Max (din Lugoj)

Dragă Max (din Lugoj), pentru reviste sună la Mag. Muzica, tel 6139669 și se rezolvă. Ba puteai să ne spui mai multe, pentru că ne interesează. Cu asta, pa, dragă Max.

Din Lugoj, din Lugoj, cum altfel?

THE GHOST

Veșnica dispută între Duke Nukem și Quake. Duke Nukem are un engine mai rapid, zici? Păi cum să nu fie mai rapid, dacă nu știe ce e aia iluminare

ANUNȚURÎ

- Caut X-COM: Terror From The Deep sau alte strategii real-time (n.r. ???). Sunați la Brașov la numărul 316126 (nu știu prefixul) - **George Enache**

- Ofer servicii de devirusare, instalări programe și configurare software.

Valabil numai în București. Telefon:

771.50.51 - **Ionuț Ghionea**

- Schimb jocuri care merg pe 8Mb de RAM sau mai puțin - **Adrian**

Băceanu, Str. Dunării, Bl. D1, Et. 4,

Apt. 17 Roșiorii de Vede, Jud. Teleorman, Cod 0600

- Caut X-COM: Terror From The Deep, X-COM: Apocalypse - **George**, Brașov, Telefon: 068/316126. Din nou?

- Vând Pentium 60 Mhz, 16 Mo

cel mai tare magazin de

JOCURI

și în plus:

orice fel de subansamble pentru calculatoare



plăci de sunet specializate, din gama Yamaha



orice tip de consumabile pentru imprimante



papetărie



ACUM

primim și comenzi
telefonice, cu livrare prin
poștă cu plata ramburs

Calea Victoriei nr. 41-43, în cadrul Magazinului „Muzica”,
tel/fax: 613.9669; tel: 092.294.914